132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin › 2002/8

EUROFIGHTER TYPHOON TELJES JÁTÉKKAL

› BEMUTATÓK

GOTHIC II
FINAL FANTASY XI

EARTH & BEYOND › MEDIEVAL: TOTAL WAR

› ISMERTETŐK

WARCRAFT III
NEVERWINTER NIGHTS
GRAND PRIX 4 › F1 2002

MOBILE FORCES › AGE OF WONDERS 2

› HARDVER

ATI RADEON KÖRKÉP
BLUETOOTH TESZT
TEAC MP5000 TESZT

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

WARCRAFT III VÉGIGJÁTSZÁS
GRAND THEFT AUTO 3 VÉGIGJÁTSZÁS

GERICOM
m o b i l e   w o r l d

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitális 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **539.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATI 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden létező extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe!

ATI RADEON GRAPHICS

X5

VILÁGÚJDONSÁG!
GERICOM X5 az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook! A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kátya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
A Silver Seraph a GERICOM felső kategóriás MOBIL processzoros notebookja. Ezzel a processzorral lényegesen nagyobb működési időt lehet elérni akkumulátoros használatkor. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja!

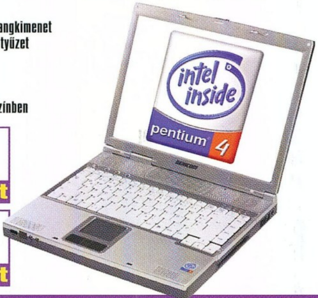
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cac
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900**

WEBGINE Per4mance

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 32MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB port
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

Webgine Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét és a Pentium4 processzor erejét. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően!

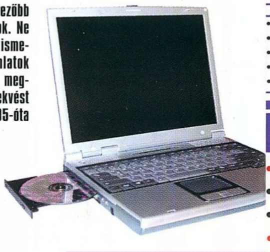


- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**

WEBSHOX Per4mance

WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 alapú Notebook. Ne töltse feleslegesen az idejét az ismeretlen márkájú Notebook ajánlatok böngészésével, mert a GERICOM megbízható minősége, páratlan árfekvést és magas teljesítményt kínál 1995-óta Magyarországon!



- SiS650 chipset
- SiS650 grafikus chip
- TV-OUT (SVideo)
- 1.44MB floppy meghajtó
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Mini PCI csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **309.900**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnik

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acom

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acom

www.acomp.hu

GERICOM SUPERSONIC 2

SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

1.44MB floppy meghajtó
DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
Fax Modem 56k V90 beépítve
EtherNet 10/100Mbit beépítve
FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
Li-Ion SMART akkumulátor
308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **279.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **399.900 Ft**

GERICOM OVERDOSE-T

Kimagasló teljesíményű „ALL-In-One". A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet.

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor, Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **279.900 Ft**

GRICOM WEBGINE

A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **234.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB HDD **249.900 Ft**

MITAC 8170 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8170 a CHIP magazin 2002/06 tesztgyőztes!
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! Nagy teljesítményű Pentium4 Notebook ATi Radeon grafikus kártyával CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval. A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz / 128kB cache
- 4x CD író
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **374.900 Ft**

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **424.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **499.900 Ft**

ACOMP ZENITH ASZTALI PC

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 845 chipset, DDR-RAM támogatás
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 24x SONY CD író
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 128MB-os GeForce4 VGA kártya, 24x CD íróval és a 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 60GB merevlemez **149.900 Ft**

- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 80GB merevlemez **189.900 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti EXTERNET ADSL 9.900 Ft érti

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

A HÓNAP JÁTÉKA: WARCRAFT III

Hónap játéka: Warcraft III

Amikor valamilyen Blizzard-játék megjelenik, szinte minden számítógépes magazinban azonnal a hónap játéka válik belőle. Mivel mi se szerettünk volna kilógni a sorból, no meg persze azért, mert valóban fantasztikus alkotást sikerült kezünk közé kaparintanunk, hasonlóképp tettünk. Már az első benyomások alapján nyilvánvalóvá vált előttünk a tény, miszerint a Warcraft III minden tekintetében tökéletes mű, és a fent említett titulusát is csupán egyetlen másik alkotás tudta megszorongatni – természetesen a Neverwinter Nights.

Ismét tombol a kánikula, a hőmérők 38 fokos meleget mutatnak. Ilyenkor minden épeszű ember a strandokon hűsöl, vagy a hűvös szobák mélyén csemegézik a júliusban megjelent játékok közül. Ebben a hónapban a játéktermés kiemelkedően jó volt, ilyen kínálat általában csak karácsony idején kerül a boltok polcaira. A hónap legnagyobb durranása természetesen a Warcraft III: a Blizzard ismét maga mögé utasította a konkurenciát. Elkészült végre a Bioware új RPG-je, a Neverwinter Nights is. Grafikailag nagyon ott van, de a játékmenet terén vannak fenntartásaink. Két új Forma 1 szimulátor is napvilágot látott, a két program közötti versenyről Tasnádi Zoli tart rövid értekezést. E havi teljes játékunk repülőszimulátor, ilyen még nem volt a PC Guru történelmében. Amennyiben elnyeri a tetszéseteket, úgy elképzelhető, hogy a jövőben gyakrabban találkozhattok ezzel a stílussal.
Szeretnénk mindenkinek a figyelmébe ajánlani a PC Guruban található kérdőívet. Az ingyenesen visszaküldhető ív segíthet abban, hogy a ti igényeiteknek megfelelően változtassunk a lap tartalmán. Ezért szeretnénk megkérni benneteket, hogy válaszoljatok a kérdésekre, és küldjétek vissza a lapot. Előre is köszönjük!

PC Guru Team

6 .... CD Tartalom
7 .... Eurofighter Typhoon

8 .... Hírek

14 .... Medieval: Total War
16 .... Final Fantasy XI
20 .... BloodRayne
22 .... Gothic II
24 .... Earth & Beyond Online
27 .... Spellforce: the Order of Dawn

28 .... A Blizzard ereje
30 .... WarCraft III
36 .... Neverwinter Nights
41 .... Világok Kalandorai
42 .... Mobile Forces
44 .... F1 2002
47 .... Kié a Pole Position?
48 .... Grand Prix 4
51 .... Michael Schumacher Racing World Kart 2002
52 .... Age of Wonders 2
55 .... Körökre osztott párviadal
56 .... A világ legbefolyásosabb emberei
59 .... Eurofighter Typhoon: Operation Ice Breaker
60 .... Weblapát
61 .... Csalások
62 .... WarCraft III végigjátszás
72 .... Grand Theft Auto III végigjátszás
80 .... Gondolatébresztő
82 .... Xbox rovat
84 .... Mentőöv

86 .... Hardver Hírek
89 .... Mobil Hírek
92 .... Ati bajnokság
96 .... Nvidia GF4 Ti4200 összehasonlítás
97 .... Leadtek WinFast TV 2000 XP
98 .... VIVOdások Nvidia módra
100 .... Bluetooth teszt
104 .... Homok a gépezetben
108 .... Gericom Masterpiece P4 teszt
109 .... Philips DVD+RW
110 .... Teac MP5000
112 .... 3D rovat
116 .... Hardver fórum
118 .... Grab rovat

120 .... Levelezés
122 .... Külvilág - PCG programajánló
123 .... Külvilág - DVD
124 .... Külvilág - A Kaptár, Resident Evil
126 .... Külvilág - Könyv rovat
127 .... Külvilág - Zene rovat

128 .... Következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

16. oldal › FINAL FANTASY XI

Zúgjatok fanfárok, harsogjatok harsonák, amire két éve várunk mindhiába, hamarosan bekövetkezik: a Final Fantasy visszatér PC-re!

22. oldal › GOTHIC II

A Gothic már akkor sikeres játék volt, amikor karácsony környékén az év meglepetéseként kijött a piacra.

30. oldal › WARCRAFT III

Végre ezt is megéltük! Hosszú, szinte végtelennek tűnt az idő, mely alatt már gyakran le is mondtunk az újabb hőn áhítozott Blizzard-játékról, de végül ismét bebizonyították: érdemes volt várni.

36. oldal › NEVERWINTER NIGHTS

Az Elfeledett Birodalmakban, messzi északon, a Kard Parton találjuk Faerun civilizált népeinek egyik legszebb városát, Neverwintert, ahol a folyó jóvoltából sosincs igazi, fagyos tél.

100. oldal › BLUETOOTH TESZT

Előző számunkban már betekintést nyerhettünk a vezeték nélküli hálózatok alapjaiba és az otthoni vezeték nélküli szabványnak szánt Bluetooth működésébe.

104. oldal › HOMOK A GÉPEZETBEN

Nem tudom, hogy mások hogyan érzékelték, mindenestre szerény véleményem szerint ahhoz képest, hogy a PC 20. születésnapját milyen megkülönböztetett figyelemben részesítette mind az online, mind az offline média, az egymilliárdodik személyi számítógép gyártósorról való legördülése szinte észrevétlen maradt.

CD MELLÉKLET

Sziasztok! Mint általában mindig, most is sűrűn zajlottak az események CD-mellékletünk körül. Ebben a hónapban is rengeteg mindenre szeretnénk felhívni a figyelmeteket remélve ezzel, hogy megtiszteltek minket a CD-k átböngészésével. Nos, akkor kezdjük!
Először is megtekintésre ajánlanánk azt a több, mint 360 megás könyvtárat második korongunkról, amely a két hónappal ezelőtti E3 kiállításon felvonultatott játékok animációit tartalmazza. Töméntelen mennyiségű videót fedezhettek fel ott, hogy csak a legérdekesebbek közül említsek párat, megtalálhatjátok a Raven Shield, a Gothic 2 vagy a Colin McRae Rally 3 bemutatóját is. Ezenfelül, ha egy kicsit odébb keresgéltek, fellelhetitek az év egyik sikervárományos hazai fejlesztésének demóját is, az Imperium Galactica 3-ét. Első ránézésre látványos, gyors és ígéretes programnak tűnt, de inkább higgyetek saját szemeteknek.
Mindezek mellett hagyományos, állandó rovatainkkal telített mellékletünkön is bőven akad látni és olvasnivaló. Beindítottunk három új rovatot, Warcraft III, C/C++ programozás és Hálózatok címmel továbbá felduzzasztottuk a Javítások könyvtárunk tartalmát. Végezetül pedig felhívnám figyelmeteket a fantasztikus Medal of Honor magyarosításra és a frissített tartalommal rendelkező Turkálóra is. Jó csemegézést kívánunk mindezekhez!

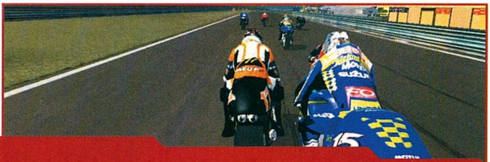
Chris

IMPERIUM GALACTICA III

Hatalmas meglepetésként ért minket, amikor ennek a nagyszerű űrstratégiának a demóváltozata felkerült az internetre. Kérésünkkel – miszerint feltennénk mellékletünkre a próbaverziót – azonnal felkerestük a kiadót és a készítőket, és szerencsére sikerrel jártunk. Volt miért örvendeznünk, ugyanis a bemutatónak köszönhetően megerősödött bennünk a gondolat, hogy kis hazánk szorgos csapatai remek játékokat fejlesztenek. A Philos Labs gondozásában felcseperedő program szép, hangulatos és egyszerűen szólva kihagyhatatlan. Csak ajánlatni tudjuk mindenkinek – legalábbis mindazoknak, akiknek számítógépe megfelel a rendszerkövetelményeknek.

MOTOGP

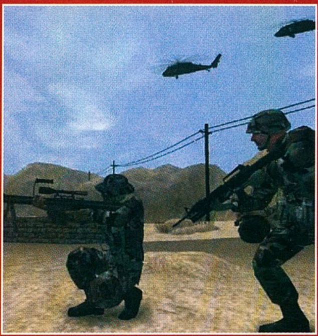
Ezt az Xboxon már sikereses motorversenyt látva enyhe döbbenet ült ki arcunkra. A program nem csupán látványos grafikai elemeivel kápráztatott el minket, hanem sebességével és könnyű kezelhetőségével is. Mire ezeket a sorokat olvassátok, a teljes verzió már megérkezett szerkesztőségünkbe, úgyhogy a következő számban alaposan átrágjuk magunkat rajta. De addig is melegen ajánljuk, hogy tegyetek egy próbakört a demóban található Holland pályán, és győződjetek meg arról, hogy igazat beszélünk.



AMERICA'S ARMY

www.americasarmy.com

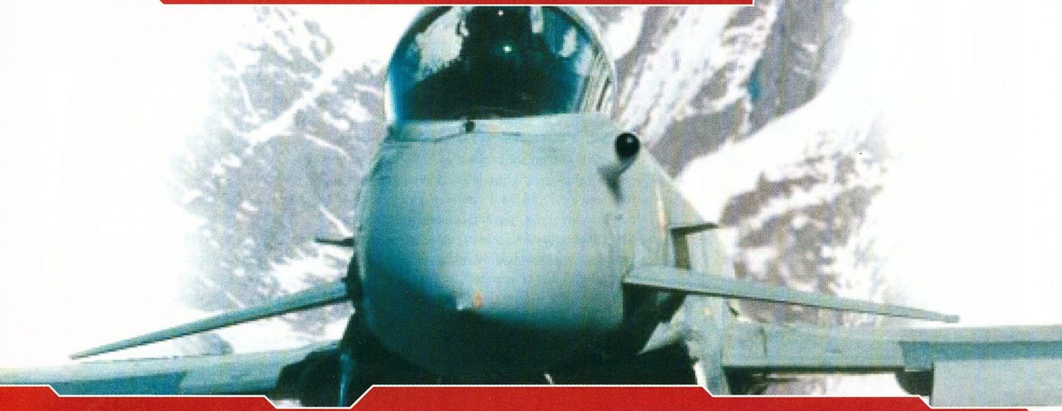
A freeware programokról eddig azt hihettük, hogy csak Tetrisek és pár kilobájtos programok kategóriája, melyek közt elvétve találni figyelemre méltó darabot. Nos, az USA hadserege kicsit átértelmeztette velünk ezt a műfajt, ugyanis - a szoftverfejlesztéseknél megszokott árakhoz képest - hatalmas költségek közepette elkészítette saját propagandajátékát, amely bőven felette van a taktikai lövöldözős játékok által állított minőségi mércének. Mint ahogyan azt sejtitek, a program teljesen ingyenes formában került nyilvánosságra, bárki letöltheti, akinek van megfelelő sávszélessége. Nos, mi megpróbálunk segíteni azzal, hogy minden hónapban mellékeljük a megjelenő kiegészítéseket hozzá, most pedig azt az alapváltozatot, melyben részt vehetünk az elengedhetetlen katonai kiképzésben. Lövészetet, fegyverismeretet és erőnlétet javító dolgokat tanulhatunk, ha pedig végeztünk, természetesen belekóstolhatunk az igazi küzdelembe is.Sajnos a szoftver egyelőre erősen internetorientált. Első lépésben regisztrálni kell magunkat az időközben hatalmasra duzzadt adatbázisban, amihez az online kapcsolat elengedhetetlen lesz (követni kell az egyszerű lépésfázisokat a főképernyőről). Aggódni viszont nem érdemes, ugyanis az ígéretek szerint rengeteg kiegészítés készül már hozzá (járművek, pályák stb.), amelyekből jó párat internet-hozzáférés nélkül is kipróbálhatunk.



Az utolsó pillanatban jött a hír, hogy a játék pár apró módosítással kipróbálható internet kapcsolat nélkül. Ahhoz, hogy ezt megtehessétek, olvassátok el a CD ArmyOps könyvtárában található szövegfájlt.

EUROFIGHTER TYPHOON

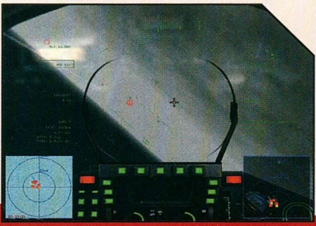
Fejlesztő: Rage/DiD **Kiadó:** Talonsoft **Web:** www.eurofighter-typhoon.net



Eljött hát a pillanat kedves barátaim, amikor mi, „hálószoba-pilóták” örülhetünk egy picit jobban az aktuális Gurunak. Mondom ezt azért, mert mint ti is látjátok, ebben a hónapban a Rage és a DID alig egy évvel ezelőtt megjelent Eurofighter Typhoon című nagyszerű repülőgép-szimulátorát kapjátok ajándékba az újság mellé.

A Eurofighter Typhoon a XXI. század egyik legjobb többcélú harci repülőgépe lesz, mikor a vezető európai országok úgy 2005 körül rendszerbe állítják. A gépbe épített modern technikának köszönhetően a pilótának már nem kell észben tartania több száz gombot és kapcsolót, és nem kell folyamatosan a műszereket sem figyelnie.
A fontosabb repülési adatok három nagy kijelzőn jelennek meg a műszerfalon, valamint a pilóta sisakjának arcvédőjére vetítődnek ki belülről, így bármerre is fordítja a fejét, sosem veszíti szem elől a magassággal, a sebességgel valamint a fegyverzettel kapcsolatos adatokat.

A DID és a Rage ezt a szinte sci-fibe illő repülőgépet ültette át a PC-re. A Typhoon irányítása szinte a végletekig automatizált, nem kell foglalkoznunk a helyes radarmód kiválasztásával vagy a felénk repülő rakéták ellen kidobott csalik adagolásával. A repülőgép számítógépe mindezt elvégzi helyettünk. A pilóta feladata csupán, hogy repülje a gépet, és legyőzze az ellenséget.



Ellenségből márpedig lesz elég. A játék története szerint a stratégiailag nagyon fontos Izlandon ér minket a Harmadik Világháború, amelyet renegát orosz tábornokok robbantanak ki. Az oroszok a kis északi szigetről tudnák ellenőrizni az Amerika és Európa közötti hajózást, valamint innen indíthatnák saját támadásaikat Anglia és az USA ellen.
A Typhoon több szempontból is szakított az eddigi hagyományokkal. A játék elkezdése előtt ugyanis ki kell választanunk hat pilótát, akit a hadjárat során megszemélyesítünk majd. A pilóták, a szerepjátékokhoz hasonlóan, különböző tulajdonságokkal rendelkeznek.
Van, aki a légi harchoz, és van, aki a földi csapásméréshez ért jobban. Az egészségesebbek tovább életben maradnak a jéghideg vízben katapultálás után, a kellemesebb természetűek, akik jobb rábeszélő készséggel rendelkeznek, pedig jobban bírják a fogságba esést.

A másik újítás, hogy a hadjárat során nem előre generált küldetéseket kapunk, hanem a parancsnokság dinamikusan, a hadi helyzetnek megfelelően adja ezeket. Ha például a felderítők ellenséges hajórajt észlelnek, számíthatunk rá, hogy a „tábornokok” minket küldenek majd ki, hogy a tenger fenekére küldjük őket, de ha későn érünk oda, és a hajók már kilőtték a cirkálórakétáikat, azon nyomban újabb küldetést kapunk, ezúttal levegő-levegő fegyverzettel, hogy még a célpontok elérése előtt megsemmisítsük őket.
A hat pilóta automatikusan végrehajtja a kijelölt feladatokat, de persze szabadon váltogathatunk közöttük, így mindig a legforróbb helyzetben tudunk besegíteni, ha éppen szükség van rá.

Talán még nem volt egyetlen olyan repülőgép-szimulátor sem, amelyik ennyire megosztotta volna a közvéleményt, mint a Typhoon. A komoly játékosok hiányolták a Falcon 4.0 rengeteg nyomogatható gombját a cockpitben, extra realisztikus radarját valamint fegyvereit, a kezdők és a stílussal csak most ismerkedők azonban az egekig magasztalták, mert végre nem kellett bemagolni a billentyűzetkiosztást és a sok fölösleges technikai paramétert.

Természetesen mindkét félnek igaza van, mivel a program tökéletesen egyensúlyozik a hardcore szimulátor és az arcade kategória között, és ez adja a Typhoon igazi szépségét.
Maga a játékmenet, a repülőgép irányítása szinte gyerekjáték, de a hozzá kapcsolódó dinamikus hadjárat megnyerése bizony igencsak embert próbáló feladat.

neuro
neuro@agria.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

FIRESTARTER

Fejlesztő: GSC
Kiadó: ?
Honlap: www.firestarter-game.com

Az elnevezés ne tévesszen meg senkit: a FireStarternek az égvilágon semmi köze nincs Stephen King azonos című regényéhez, de még a Prodigy egykori slágerével sem áll semmilyen kapcsolatban. A GSC programja ugyanis egy kőkemény akciójáték, amelyben hősünkkel pályáról pályára haladva leszámolhatunk különféle szörnyekkel. A győzelem formája nem csak az lehet, hogy túl kell élnünk az adott helyszínt, hanem előfordulhat, hogy megadott idő alatt kell kiirtanunk bizonyos számú ellenfelet. A megölt szörnyek után pontokat kapunk, melyeket a saját magunk, és felszerelésünk fejlesztésére költhetünk.
A technikai kivitelezés még a legelfogultabbak számára sem hagyhat maga után kívánnivalót: a fotókat elnézve a grafika lenyűgöző (erről egy saját engine gondoskodik), a húszféle szörny pedig garantálja, hogy egy percig sem fogunk unatkozni. Öt karakter közül választhatjuk ki, hogy melyiket szeretnénk harcba küldeni, majd 4 világban, 16 pályán keresztül kell bizonyítanunk rátermettségünket. Ha pedig az egyjátékos üzemmódot megunnánk, jöhet a multiplayer, hogy a világhálón keresztül mérjük össze tudásunkat másokkal. A program megjelenése jövő év elején várható.

COLIN MCRAE RALLY 3

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2003. tavasz
Honlap: www.codemasters.com

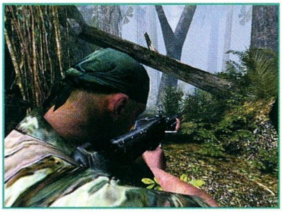
A sokak által várt rally játék megjelenési időpontjához közeledve egyre inkább többet tudhatunk meg a részletekről. A Codemasters ezúttal az autó- és pályaválasztékot hozta nyilvánosságra. Ennek megfelelően az autóválaszték: Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Puma Rally Car, 1986 Ford RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti, de természetesen vezethetjük majd a névadó idei Ford Focus WRC-jét is. Most is lesznek bónusz autók, melyekhez a kívánt eredmények elérése után juthatunk hozzá. Ebben a kategóriában minden bizonnyal – a hagyományoknak megfelelően – korábbi évek legendás autói szerepelnek. A helyszíneket illetően Japán, USA, Spanyolország, Görögország, Finnország, Svédország, Ausztrália és Nagy-Britannia áll majd rendelkezésünkre. Az eltérő éghajlati viszonyok persze más és más feltételeket teremtenek (hó, jég, sár, aszfalt, száraz murva). És hogy mindez hogyan néz ki mozgás közben? A CD- mellékleten találtok egy videót, érdemes megtekinteni.
A PC-s verzióra azonban sajnos még több mint fél évet várnunk kell.

COMMANDOS 3

Fejlesztő: Pyro Studios
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2003. nyár

Feltételezhetően nem sokaknak kell bemutatnunk a Pyro Studios több millió példányban eladott stratégiai sikersorozatát, a Commandost. Bár az első rész szinte észveszejtően nehézre sikeredett, újfajta játékmenetének köszönhetően egy csapásra meghódította a játékosok szívét. Aztán a még nehezebb kiegészítő lemez következett, majd a kissé barátibb második rész. És most eljött az ideje, hogy bejelentsék a folytatás készülését, mely számos újdonságot tartogat a rajongók számára.
Először is a grafikus interfészt lecserélik. Bár a kezelés nagyjából megmarad a régiben, a kinézet sokkalta szebb lesz. Ez nem csak ígérgetés, a kiadott animációt látva az ember szája valóban tátva marad. Az új effektek, hatalmas robbanások, robogó vonatok minden stratégának megdobogtatják a szívét.
Ez persze csak külsőség, ezen kívül a mesterséges intelligencia is jelentősen javul, különféle helyzetekben eltérő reakciókat tapasztalhatunk ellenfeleinknél. Olykor, ha túlerőben vannak, bátran nekünk rontanak, máskor, elszánt rohamunk láttán felköthetik a nyúlcipőt, vagy akár meg is adhatják magukat. Aztán akadnak még katonák különleges képességekkel, mint például a Gestapo- tisztek, sőt, amolyan szint végi főellenfelek is, akikkel hosszasabb ismeretséget kell kötnünk, mielőtt átköltöztetnénk őket a másvilágra.
A saját karaktereink közt nem lesz nagy változás, mindössze hat régről ismert személyt irányíthatunk, ám a hiányt kompenzálandó legalább új képességeket és számos fegyvert kapunk – a géppuskától az ágyúig szinte mindent kipróbálhatunk.
A történetmenet is jelentősen átalakul: az eddigi küldetésorientált mód helyett narrátori átvezetések mutatják az utat. Három nagy helyszínre juthatunk el így, kezdve Sztálingráddal, ahol többek közt a német mesterlövészek legrettegettebb tisztjével kell felvennünk a harcot. (Nem ismerős ez valahonnét? Például az Ellenség a kapuknál című filmből? A párhuzam nem véletlen. :) Innét Franciaországba, majd Németországba lehet eljutni, a Berlin közeli Gestapo- támaszpontra, végül a kihagyhatatlan Normandiai partraszállás következik. Szóval adódik kihívás bőven.
És végül, hogy a jó még jobb legyen, lesz többjátékos mód, melyben természetesen elérhető lesz az örök kedvenc, a Capture the Flag is.

VIETCONG



Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Gathering of Developers
Megjelenés: 2002. ősz

Ősszel ismét kitör a vietnámi háború, legalábbis a számítógépeink képernyőin. Az Illusion Softworks első személyű taktikai akciójátéka nem kisebb célt tűz ki maga elé, mint bemutatni, milyen nehézségekkel kellett megküzdeniük az amerikai katonáknak rossz emlékű háborújuk során.

Mintegy húsz küldetésen keresztül kell hat emberünket parancsnokolnunk, s bíznunk benne, hogy fegyvereink elégségesnek bizonyulnak a jókora túlerővel szemben.

Ezt biztosítandó a fejlesztők huszonötféle lőfegyvert programoztak le nekünk, melyek közt szerepel a jól ismert M-16-os géppuska, a gránátvető, a mesterlövész puska, a szorultabb helyzetekben pedig légi támogatást is igényelhetünk.

A kinézet alapján rendkívül hangulatos játékkal lesz dolgunk. Az élményt tovább fokozza a többjátékos mód erőteljes támogatása, melyben mind az amerikai, mind a vietnámi oldalon próbára tehetjük majd képességeinket.

POST MORTEM

Fejlesztő: Microïds
Megjelenés: 2002 vége

Alig jelent meg a Microïds nagyszerű kalandjátéka, a Syberia, már javában készül a következő programjuk, a Post Mortem. Ebben a két világháború közötti évek Párizsába utazhatunk, abba a művészeti és filozófiai forradalomba, mely végleg eltaszította a mágiába és babonákba vetett hitet felváltva azt a tudományos, felvilágosult gondolkodásmóddal.
De vajon valóban csak a logika mozgatja a világot? Hamarosan kiderül Gus Macpherson magándetektív kalandjaiból, kinek két rituális gyilkosság kinyomozása a feladata.
A játék különlegessége a párbeszédkezelés újszerűségében rejlik. Attól függően, hogy a beszélgetés milyen stílusban folyik, más és másféle válaszokat kaphatunk, így például könnyen előfordulhat, hogy nem megfelelő bánásmód esetén a kérdezett makacs hallgatásba burkolózik, amelyből nem lesz egyszerű kirángatni.

DEVASTATION

Fejlesztő: Groove Games
Kiadó: Arush Entertainment
Megjelenés: ?

Posztapokaliptikus, csapat alapú, első személyű lövöldözés. Ezzel a három kifejezéssel jól lehet jellemezni a Groove Games játékát, amielyekhez, ha még hozzá tesszük, hogy mindezt az Unreal új generációs motorja hajtja, átfogó képet kaphatunk arról, mi is vár ránk. Látványos, komor hangulatú vérengzés, melyben bandavezérek, utcai harcosok és leszerelt katonák fognak össze a korrupt rendőri elnyomás ellen.
A játékos karakterek szokatlan csoportjai újfajta fegyvereket is sejtetnek, melyekből valóban akad vagy harmincféle, a törött sörösüvegtől a szamuráj kardon át a mesterlövészpuskáig. S ha ehhez még hozzávesszük, hogy a környezet nagymértékben megváltoztatható, például szemetet és dobozokat összehordva hatékonyan álcázhatjuk csapatmozgásunkat, változatos akcióra számíthatunk.

BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF

Fejlesztő: Liquid Entertainment
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2002 vége

Július elsején az Ubi Soft hivatalosan is bejelentette a számos díjat nyert, japán mitológián és tradicionális kung-fun alapuló Battle Realms fantasy RTS-ének kiegészítését, melyet a Crave Entertainmenttel karöltve ad majd ki PC-re az év végén.
A Liquid Entertainment fejlesztése alatt álló Winter of the Wolf 7 évvel az eredeti Battle Realms előtti időkbe helyezi a játékost, hogy részese legyen a Farkas Klán felszabadításának az elnyomás és a rabszolgaság alól, melyben eddig a Lótusz Klán tartotta őket.
A játékosoknak a hősies Farkas vezető, Grayback személyében kell végigvándorolniuk a sötét bányákon, behavazott erdőkön keresztül, hogy kiszabadítsák a klánt a fogságból, és megmentsék a földet egy kegyetlen, mágikus téltől, mindezt 12 teljesen új küldetésen keresztül, új egységek és karakterek társaságában.
A kiegészítéshez az eredeti Battle Realmsszel együtt 30 dolláros áron juthatnak majd hozzá az érdeklődők, viszont, akinek az eredeti játék már megvan, lehetősége lesz a kiegészítőést 10 dollárral olcsóbban megvásárolni, ami valljuk be, nem rossz ajánlat.

RING II

Fejlesztő: Arxel Tribe
Kiadó: The Arxel Guild
Honlap: ring2.arxeltribe.com
Megjelenés: 2002. szeptember

Az Arxel Tribe legutóbb a Hitchcock: The Final Cut című horrorisztikus kalanddal hívta fel magára a figyelmet, és most kissé elkanyarodva a filmek világától a Ring második részén dolgoznak.
A program egy látványos, rendkívül részletgazdagon felépített fantáziavilágba invitálja a játékost, amit az alkotók a hivatalos honlapon nem restellnek cseppet sem szerényen „minden idők egyik leggyönyörűbb" történetének nevezni, amelyet valaha számítógépes játékhoz írtak.
A program leginkább a skandináv mitológiai elemekre építkezik, amielynek nyomai az ismét (joggal) felkapott Gyűrűk urában éppúgy felfedezhetők, mint a Grimm testvérek munkásságában.
Mindez természetesen mit sem érne a lenyűgöző grafikai megvalósítás nélkül, melyről a Cinergy engine gondoskodik. A 25-féle tereptárgyon (erdők, kastélyok, kikötők stb.) 24 jellegzetes karakterrel találkozhatunk, köztük istenek, hősök, sárkányok és ogre-k.
Az persze, hogy a látvány és a kidolgozott sztori mennyire párosul lebilincselő játékmenettel, majd az idő dönti el.

RESTAURANT TYCOON

Fejlesztő: Enlight Software
Kiadó: Phantagram
Honlap: www.phantagraminteractive.com

Trevor Chan neve a műfaj kedvelői számára egyet jelent az igényes és komplex stratégiákkal, hiszen olyan nagysikerű programokkal hozhatjuk összefüggésbe, mint a Seven Kingdoms, vagy a már-már legendásnak számító Capitalism. A Restaurant Tycoon az éttermek laikusok számára talán felhőtlen, ám valójában ügyes-bajos világába kalauzolja el a játékost. Némi pénzzel a zsebünkben tulajdonképpen a nagy semmiből kell felépítenünk álmaink éttermét. A játék természetesen nem merül ki enynyiben, hiszen minden más is a mi feladatunk lesz: a dekoráció, a pincérek alkalmazása, az étel elkészítése - ha pedig a hely már eléggé felfutott, és kellő profitot termel, megkezdődhet a terjeszkedés... a határ a csillagos ég!
Annyit már most, látatlanban elismerhetünk, hogy Chan ezúttal is valami egyedit alkotott: a játékhoz talán stílusában még a Pizza Syndicate áll legközelebb, de még a két program között is hatalmas a különbség - nem csak gasztronómiai értelemben. A lenyűgöző háromdimenziós grafikát alkalmazó Restaurant Tycoon megjelenése a jövő év második felében várható PC-re, és a későbbiekben az Xbox verzió kiadása is tervbe van véve is.

KNIGHT RIDER

Kiadó: Davilex Games
Megjelenés: 2002 vége

David Hasselhof soha nem tűnik el az emberek szívéből. Egyesek szerint ez azért van, mert nem is sikerült belopnia magát oda, de a holland illetőségű Davilex Games nem hallgat az ilyen rosszindulatú pletykákra.
Ezt bizonyítandó megvásárolta a nyolcvanas évek Knight Rider tévésorozatának játékfejlesztői jogait. (Hogy miért nem inkább a Baywatch-ra csapott le... Annak biztos jobban örültek volna páran. :)
A játékban Michael Knight és hűséges segítőtársa, Kitt, a szuper Pontiac kalandjait élhetjük át tíz kisvárosi küldetésen át, melyekben feltűnnek olyan jól ismert egyedek, mint Devon, Bonnie, sőt, a felspécizett kamion, Goliath is.
A rosszfiúk ellen bevethetjük az összes filmbéli praktikát, így az ugratást, éjszakai látást, mikrohullámú zavarást, felderítő és üldözői módot.

TROPICO 2: PIRATE COVE

Fejlesztő: Frog City
Kiadó: Take 2
Honlap: www.take2games.com

A méltán nagy sikert aratott Tropicónak nem késhet sokáig a folytatása! Bár pontos megjelenési dátumot még nem tudunk, anynyi bizonyos, hogy a második rész munkálatai már javában folynak a Frog City boszorkánykonyhájában.
A játék a XVII. századba kalauzol el minket, ahol kalózokat kell irányítanunk, és az ezzel járó minden felelősséget ellátnunk - mint például rabolnunk és fosztogatnunk. A végső cél, hogy a tengerek legrettegettebb uraivá váljunk, leigázva mindent és mindenkit.
Az izgalmas játékmenet természetesen komoly stratégiát és felszereltséget kíván: szükségünk lesz muskétásokra és különféle ágyúkra is, hogy megbízásainkat maradéktalanul el tudjuk látni. A cél azonban jóval tovább mutat a velünk szembe hajózók kiirtásánál: fontos ugyanis, hogy megfelelő egészségi állapotban tartsuk az elfogottakat, hiszen azok hasznosíthatóak lesznek a későbbiekben.
A programban keverednek a valóságos és fikciós események, ugyanis a száz évet felölelő Tropico 2-ben számtalan valós személy is feltűnik, hogy még inkább bele tudjuk élni magunkat a kalózok keserves mindennapjaiba.

UFO: AFTERMATH

Fejlesztő: Altar Interactive
Kiadó: ?
Honlap: www.ufo-aftermath.com

A betolakodó idegenek pusztán pár nap leforgása alatt elpusztították az anyabolygó lakosságának jelentős részét. Csupán azok élték túl a halálos spórák okozta mészárlást, akik föld alatti bunkerekbe menekülve húzták meg magukat. Néhány héttel később már biztonságossá vált a felszínre való visszatérés. Itt lépünk be mi a képbe: feladatunk, hogy egyesítsük a maroknyi túlélőt, és az élükre állva visszavágjunk azoknak, akik kegyetlenül leméSzárolták családunkat és barátainkat.
Ebben az akcióelemektől sem mentes, futurisztikus stratégiai játékban számtalan kommandós különítményt kell irányítanunk, létrehoznunk a bázisokat, és szépen, lassan terjeszkedve újra átvenni a Földön az irányítást. Vigyáznunk kell arra, hogy időközben az ellenfél is megpróbálja kibővíteni a területeit: az úgynevezett „biomassza" fokozatosan nő és nő, mígnem beteríti az egész bolygót. Amennyiben leigáztunk egy tartományt, eldönthetjük, hogy milyen bázist szeretnénk odaépíteni: katonait, kutatót, vagy a biomassza kiirtásához szükséges felszereltséggel bíró támaszpontot.
A játék megjelenési dátuma és kiadója egyelőre nem ismert, de az X-Com sorozat rajongói bizonyára már nagyon várják a földönkívüliek ellen folytatott legújabb csatározást.

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Fejlesztő: Artifact Entertainment
Honlap: www.artifact-entertainment.com/horizons

Körülbelül három év telt el azóta, hogy az Artifact Entertainment hozzáfogott online játékának készítéséhez. Azóta számos megpróbáltatáson mentek át, melyek majdnem a végüket is okozták, de végül csak sikerült kikecmeregniük a kátyúból.
Bár a fejlesztés kezdete óta a technika rengeteget fejlődött, a kinézet egyáltalán nem öregedett. Néhol kicsit talán kockás, helyenként a textúra lehetne részletesebb a tárgyakon, de a vidám színek és a különleges effektek feledtetik a hiányosságokat.
Az pedig csak hab a tortán, hogy a karakterek kinézete szinte a legapróbb részletekig beállítható. Megadható a magasság, testsúly, hajszín, szemszín, de még a ruhából és páncélból is rájuk lehet aggatni vagy tíz réteget, így végképp egyedivé varázsolva a külső megjelenést.
A karakterek mellett a világ is kedvünk szerint alakítható lesz. Egyes karakterosztályok képesek lesznek épületeket építeni, kutakat fúrni, építőanyagokat bányászni, így őket felbérelve egész városokat lehet emelni a semmi közepére. A védelemről őrtornyokkal lehet gondoskodni, a gyors utazást pedig a varázslók által gyártott térkapuk biztosítják.
Oldalakon keresztül sorolhatnánk még az információkat, és akkor se fogynánk ki belőlük, de sajnos kevés itt rá a hely. Egyszer talán még visszatérünk rá részletesebben is.

UNITED SOCCER

Fejlesztő: Staggan Ltd
Megjelenés: 2002. november
Honlap: www.unitedsoccer.staggan.com

Annyira különös hír, hogy mindenképpen sort akartunk keríteni rá, főleg így, foci vb után. Ugyan kézenfekvő, de mégsem jutott még senkinek eszébe, hogy MMOFP-ot, azaz massively multiplayer online football programot készítsen.
Erre vállalkozott a Staggan Ltd, és munkájuk gyümölcsének béta verzióját már néhányan ki is próbálhatták.
A többféle módban játszható mérkőzéseken egy-egy focistát személyesíthetünk meg, de hogy az esetleges kapcsolatvesztések ne okozzanak gondot, ideiglenesen az AI veheti majd át a „problémás" sportoló feladatait.
A mérkőzéshez először csapatokat kell létrehozni a vezetőknek (akár jelszóval védett szobákban), majd a tettre kész csoport (melyben szükség szerint szintén lehet AI irányította tag is) jelentkezhet a megmérettetésre. A bétateszteken nem volt gond, hiszen egy-egy meccs esetében csak 22 játékost kell program szinten kezelni, igaz, a szerveren akár 5000-en is lehettek egyszerre.
A részletekért keressétek fel a honlapot. A kezdeményezés kétségtelenül érdekes, de szerintünk nem lenne jó, ha a valódi bőr rúgása helyett a baráti társaságok átszoknának az online focira...

RÖVIDEN...

Hivatalosan még nem erősítették meg, de valószínűleg újabb The Sims kiegészítő készül, mely valószínűleg októberben kerül az európai boltokba...

Az Electronic Arts bejelentése szerint a Need For Speed: Hot Pursuit 2 hivatalos megjelenési időpontja 2002. október 24.

Két új küldetés került fel a Warlords Battlecry II hivatalos honlapjára. Az Orcs of Kor és a Sirian Knights, "csupán" a kezdet, hamarosan újabb hat küldetést is letölthetnek azok, akik körében sikert aratott az SSG valósidejű stratégiája. Link: www.warlordsbattlecry2.com

A GameSpot publikált egy hírt, melyből az derült ki, bizonyos jelekből arra következtetnek, elképzelhető, hogy még idén megjelenik egy kiegészítő a Heroes of Might&Magic IV-hez. Ezt a 3DO hivatalosan még nem erősítette meg, de nem is cáfolta, így valóban nem lehetetlen, hogy év végére a HoMM sorozat története új fejezettel bővül.

Az Infogrames szerezte meg a Terminátor harmadik részének video játék jogait, így ők adhatják ki konzolra és PC-re is a Terminator 3: Rise of the Machinest, sőt, elvileg elsőként ők tehetnek majd ajánlatot az esetleges negyedik rész elkészülése esetén is. Persze a 2003-ban megjelenő programról még nem sokat tudni...

A Toys for Bob fejlesztőcsapata gondolt egy merészet, és elővette a kilencvenes évek elejéről a Star Control második részét. Ezt a programot szeretnék gatyába rázni, és ingyenesen elérhetővé tenni...

A Microsoft bejelentette, hogy a Turbine Entertainment által fejlesztett Asheron`'s Call 2-nek megkezdődött a béta tesztje.

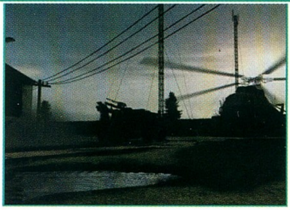
A Mythic Entertainment - a Dark Age of Camelot készítői - bejelentette új MMORPG-jét, az Imperatort. A játék egy alternatív jövőbe helyezi a játékost, amelyben a Római Birodalom nem omlott össze...

Készül a következő Settlers epizód, állítólag radikális változásokra számíthatunk, és a fejlesztőcsapat a játék stratégiai elemeire koncentrál.

A Sierra bejelentette, hogy készülő FPS-ük, a Condition Zero a korábbi ígérettől eltérően az év vége körül jelenik meg.

A száz fős csapatot foglalkoztató Black Box Games játékai mostantól az Electronic Artshoz tartoznak. Az 1998-ban alapított cég elégedett lehet, hiszen az EA szárnyai alatt biztonságban lesz. Az EA is örülhet, hiszen a csapat nevéhez olyan címek fűződnek, mint a NASCAR Thunder 2002 vagy az NHL Hitz 2002.

SOLDIERS OF ANARCHY



Fejlesztő: Silver Style
Kiadó: 3DO Europe
Honlap: www.soldiers-of-anarchy.com

A német illetőségű Silver Style fejlesztőcsapat gőzerővel dolgozik a Soldiers of Anarchy címet viselő, stratégiaelemekkel átszőtt akciójátékon, mely várhatóan október 26-ától megtalálható lesz a boltok polcain.

A program a jövőben játszódik, amikor a lakosság száma megtizedelődött. Tíz évnyi, föld alatti bunkerekben töltött idő után ismét a felszínre lépve teljes káosz fogad bennünket.

A mi feladatunk, hogy megtaláljuk a történtekért a felelősöket, és a lehetőségekhez mérten rendet tartsunk.

A küldetésünk nehéz, ugyanis fegyverarzenálunk és egyéb forrásaink - bár rendkívül fejlettek -, csupán korlátozott számban állnak rendelkezésünkre.

A Soldiers Of Anarchy megvalósításában ötvözi a valósidejű stratégiákat és a Police Quest SWAT-szerű kommandós akciójátékokat - természetesen a mai kívánalmaknak megfelelő grafikai tálalásban.

Az időjárási körülmények, valamint a nappalok és az éjszakák állandó váltakozásának köszönhetően a Silver Style programja kellően realisztikussá válik.

Amennyiben megunnánk az előre legyártott pályákat, multiplayer módban is összemérhetjük tudásunkat másokkal, a pályaszerkesztővel pedig a saját magunk által készített terepen harcolhatunk. A hivatalos honlapra a játék iránt komolyabban érdeklődőknek mindenképp érdemes ellátogatnia, hiszen ott a történet részletes leírása mellett napra pontos információkat kaphatunk a fejlesztés fázisairól, valamint letölthetünk számtalan fotót, előzetest és háttérképet is.

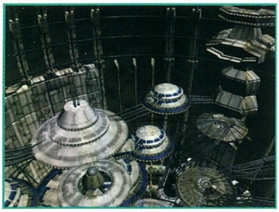
ARCHANGEL

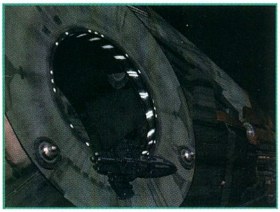
Fejlesztő: Metropolis Software
Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2002. november

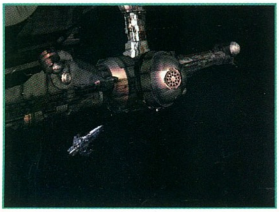
Szerencsére nem tűnt el a süllyesztőben az Archangel, amelyről a tavalyi ECTS óta nem ejtettünk szót, sőt ebben a hónapban több új kép is előkerült a programból, melyben egy sötét téli éjszakán, valahol Európában különös dolog történik Michael Travinskyvel...

Ugyan a 3rd vagy 1st person nézetből is játszható, RPG elemekkel tűzdelt akciójátékban csak két hős közül választhatunk, ám igen érdekes elemet hordoz benne az a tény, hogy arkangyallá „morfolódhatunk" benne, felderítve, mi is történt velünk, rábukkanva egy ősi legenda titkaira.

A fejlesztők a legmegrázóbb, ám természetesen pozitív élményként a „gondolkodó" ellenfeleket ígérik...







› ESCHATON

Fejlesztő: Gnostic Labs
Honlap: www.eschaton-online.com

Nem egyszerű feladat meghatározni, a készülő Eschaton műfaját. A játék alapvetően kétfelé osztható, online és offline részre.

Az offline játék során mindenki létrehozhatja a saját kis univerzumát, melyben kedve szerint repkedhet egymaga, vagy hálózaton keresztül barátaival próbálhatja ki mindazt a csodát, amit az igazi megmérettetés, az online világ ígér.

Az online szerveren először is el kell dönteni, hogy a játékos milyen utat kíván követni.

Katonaként először egyetlen kis vadász űrhajóra, s annak pusztító fegyvereire terjed ki a hatásköre, de teljesítménye mértékében idővel magasabbra hághat a ranglétrán.

Parancsnokként már más játékosokból álló vadászrajt vezethet harcba, de később akár kilométer hosszú parancsnoki hajó kapitányi székébe is beülhet, vagy az íróasztal mögé, ahonnan a csapatok globális mozgását irányíthatja.

A politikai utat járók más játékosok szavazatai, s persze a rangban fölöttük állók döntései alapján juthatnak magasabb pozíciókba, egészen az elnöki székig. Az ő feladatuk a diplomáciai tárgyalások folytatása, az univerzum egymás közötti felosztása.

A felfedezők talán kevésbé függnek másoktól, hiszen ők elsősorban a hatalmas világűr titkainak felfedezésére specializálódnak. Utazásaik során elveszett kultúrákat, idegen civilizációkat ismerhetnek meg, s ha úgy gondolják, jó pénzért megoszthatják értesüléseiket más játékosokkal is.

A kereskedők gyakorlatilag a többi osztály ellátói. Egyszerű szállítóktól a bányászokon át egész felszerelések és hadihajók gyártásáig terjed a repertoárjuk.

Aztán akadnak még azok, akik nem kívánják a hasznos polgár egyenruháját magukra ölteni, belőlük lesznek a peremterületek kalózai, fosztogatók, a tapasztalatlan játékosok rémei.

Ez eddig még csak különösen hangzik, de ha hozzátesszük, hogy az előrelépés nem tapasztalati ponttól vagy előre legenerált programozói rutintól függ, hanem a többi kalandozó döntésétől, így a végeredmény már egyenesen hihetetlen. Akárcsak a való világban, itt is minden munkás külön egyén, és élő vezetők döntenek sorsukról.

A különbség csak annyi, hogy itt mindenkinek esélye lesz a felemelkedésre – és olykor a bukásra.

Nehéz elképzelni, hogy egy virtuális társadalom teljesen a játékosokra utalva működhet, hisz hiába a legjobb hadvezér valaki, hiába látja át az egész csatateret, és fedezi fel a rést az ellenség pajzsán, ha a többi, alacsonyabb rangú kalandor nem teljesíti az utasításait. Már pedig miért tenné, hisz azért játszik, hogy szórakozzon, nem pedig, hogy ugráltassák.

De ha ez valamilyen zseniális elképzelés folytán mégis megvalósítható, akkor korszakalkotó játékkal lesz dolgunk. Irány a honlap, mindenki nézze meg maga, mire számíthat!

› AQUANOX: REVELATION

Kiadó: JoWood
Fejlesztő: Massive Development
Honlap: www.jowood.com
Megjelenés: 2002 vége

A JoWood 2002. július 10-én bejelentette az AquaNox: Revelation című akciójátékát, mely az előző részhez hasonlóan a jövőben játszódik, miután az emberi civilizáció a víz alá merült, hogy menedéket találjon a nukleáris csapadék elől, ami egy globális nukleáris háború következtében maradt hátra. A játékosoknak William Drake, egy fiatal tengeralattjáró-pilóta szerepében kell felkutatniuk az elődök legendás kincsét...

A Revelation az előző játék felerősített motorján alapszik, ami jobb MI-t, összetettebb modelleket, jobb karakter animációkat és szebb megvilágítást jelent.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Fejlesztő: Creative Assembly › **Kiadó:** Activision › **Megjelenés:** 2002. augusztus 30.

Minden játék formális szabályok között zajlik, melyek igyekszenek szimulálni az élet egy-egy területét. Minden játék absztrakt... de van, amelyik képes elfelejtetni ezt a játékossal, és megteremteni a valóság tökéletes illúzióját. Nehéz műfaj, mert az élet bonyolult, a játéktól viszont elvárják, hogy egyszerű maradjon. Mégis vannak játékok, melyeknek sikerül teljesíteni a lehetetlent. Ilyen volt a Shogun: Total War.

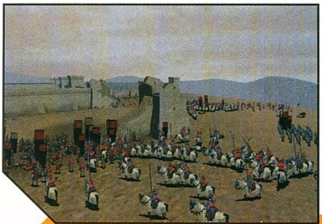
Sosem feledem a pillanatot, hitetlenkedve meredtem a képernyőre, ahol kétszeres túlerőben felvonuló seregem kétségbeesetten menekült az ellenség elől, bármit is parancsoltam neki. Hogy történhetett ez meg? Óvatlanul az arcvonal elé küldtem néhány parasztkatonát, akik harc helyett megfutottak a dübörgő lovasroham elől, és akkora pánikot okoztak, hogy végül magukkal rántották az egész arcvonalat. Nem hittem a szememnek: ilyen csak az életben van, mondtam, a játékokban nincs!

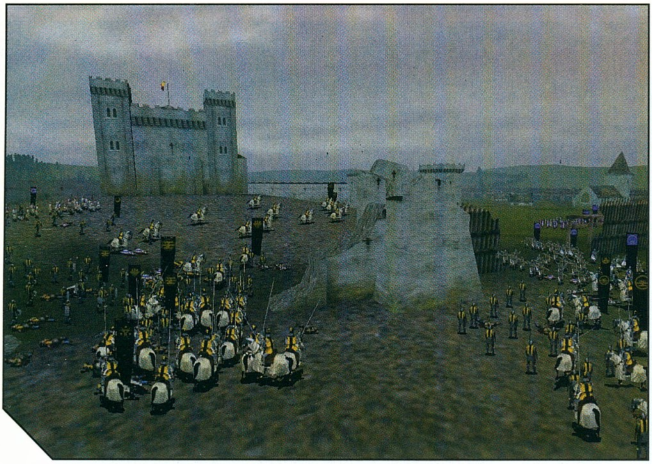
Ehhez hasonló meglepetések tették a Shogunt a kedvenc játékommá. Ahol minden kihatással van mindenre, a szabályok olyan összetett hálózata szövi át a játékot, hogy az eseményeket már nem lehet kiszámolni, csak intuitívan megítélni a való életből vett példák és tapasztalatok alapján. Ez volt a Shogun immár több mint másfél éve. A kedvenc játékom! Most eljött a nagy pillanat – dobpergés – lassan elkészül a folytatás is, a Medieval: Total War.

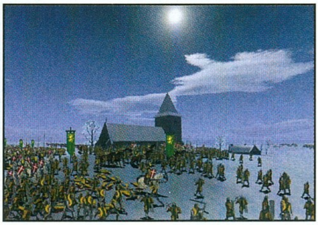
A játék fejlesztői a középkori Japán után ezúttal a középkori Európába vezetnek el minket. A lovagok, városostromok, inkvizítorok és nagy pestisjárványok világába... gondolom, már mindenki képben van. A korábban is hosszú játékmenet gigantikusra gyarapodott: a Medieval több száz óra játékélményt ad. Azon túl, hogy tizenkét nemzet választható játszható oldalnak, ezeket több történelmi időszakban is kipróbálhatjuk. A tizenkét játszható és további tizenhárom nem játszható nemzet négy nagy vallási közösségbe tömörül: a nyugati keresztények, a keleti ortodoxok (itt említtetik meg kis hazánk is... hmm), a muzulmánok és végül a mongolok közé. Minden nemzetnek sajátos győzelmi lehetőségei vannak, például: Velencének kereskedelmi birodalmat kell kiépítenie, Angliának fegyverbe állítania egy keresztes hadjáratot a Szentföld meghódítására, a Dánoknak visszafoglalni Angliát. Ahogy telik-múlik az idő, érdekes események történnek, ezek némelyike a történelmileg hiteles időpontban (pld. Marco Polo utazása Kínába), mások véletlenszerűen: földrengések, pestisjárványok.

A játékmenet nem sokat változott. A stratégiai rész továbbra is az asztali táblás játékokat idézi: elvont szabályok szerint, fordulóról-fordulóra kell mozgatnod a seregedet, épületek emelésével javítanod a tartomány bevételein, a kiképzésen stb. A Medievalban a rizst kicserélték a florin nevű angol illetőségű archaikus pénznemre, a lehetőségeket pedig kiegészítették mindazokkal a tipikusan középkori dolgokkal, amelyek mindenkinek eszébe jutnak, amikor öt percben össze kell foglalnia, mit tud a korszakról. Szövetségi házasságokat köthetsz, inkvizítorokat szabadíthatsz az ellenlábasod nyakába, vagy éppen megmérgeztetheted őt. Korrektült megcsinált része ez a játéknak, szépen belőtték az egyensúlyt, de nem ettől szerettem meg. Lássuk a csatákat!

Csatákra akkor kerül sor, amikor két sereg egy tartományban tartózkodik. Most négyszázféle, szebb és négyszer akkora csatamezőn ütközhetsz meg az ellennel a száz tartomány valamelyikében. Az egyes seregek katonái eltérő színű tabardot (köténységszerű középkori ruhadarab) viselnek, hogy a hadvezér könnyebben áttekinthesse a csataren-







det. Így egyszerre akár tizenhat sereg is megütközhet egymással, tizenötezer ember vívhat kézitusát a monitorodon. Minden játszható és nem játszató nemzetnek megvannak a maga különleges egységei – összesen százféle típus került a játékba!

Huhh, hatalmas számok ezek kérem, és biztos csomó pénzbe kerültek. Az emberben óhatatlanul felmerül a gyanú: na, ennyi, szépen beleraktak mindenből négyszer annyit, és már kész is a folytatás. Úgy szokták a fejlesztők a nép elé szórni a nagy számokat, mintha aranypénzt vetnének a koldusoknak, de engem bizony – lám, milyen okos gyerek vagyok! – nem vakítanak el a talmi csillogással. Jó volt ez a játék azzal a néhány alapvető egységgel is, minek vegyem meg a folyatatást?

Mert nem ez az, amiért megveszem. Hanem a sok újítás és javítás, ami tovább fokozza játékélményt – reményeim szerint a tökéletességig. Elsőnek rögtön a háttérvilág.

Én szeretem a japán történelmet, igazán cool dolog ez a szamurájosdi, de azért a keresztes hadjárat az mégiscsak más! Nevezzetek lokálpatriótának, de a középkor az Európa, a középkori hadviselésről meg igenis a lovagok jutnak az eszembe, és nem a yari ashiraguk.

Ezen kívül, lássuk csak, a régi Shogun és az új Medieval között alapvetően három különbség mutatkozik. Az elsőt már lerendeztük: a nagyobb számok – ez egyszerűen annyit jelent, hogy az első rész után most a srácoknak több pénzük volt, és végre akkora lehet a játék, amekkorát mindig is szerettek volna. Jó nagy.

A második a másfél év játékosi tapasztalata: az ezerszám érkező visszajelzések és ötletek. Aligha tudnám a teljesség igényével felsorolni, mi mindent csiszoltak a játékon. Vegyünk csak néhány tipikus példát.

A Shogunban, ha a sereged akkora, hogy a 3D-engine már nem képes kezelni, néhány csapat lemarad, és erősítésként, később érkezik; a Medievalban végre megmondhatod, melyik legyen a kimaradt egység, és a csatatér melyik szegletében tűnjön fel. Az ellenség felderítése és láthatósága is realisztikusabb, valóban azt látod, amit a csapataid láthatnak, beleértve a terepakadályokat és az időjárást is, nem pedig azt, ami a már felderített szektorban tartózkodik, még ha a dombhát folyamatosan takarja is.

A különféle formációk eltérően hatékonyak az egyes egységtípusok esetében, például a lándzsások, pikások előnyei igazán csak zárt alakzatban érvényesülnek, míg a lovasroham képes szétzilálni, kettévágni az ellenséges formációkat. Nagyobb szerephez jut az, milyen oldalról támadsz meg egy-egy alakzatot, hiszen oldalra és hátrafele nyílván kevésbé ütőképes. Az azonos vallású nemzetek között létrejöhet olyan összefogás más vallások ellen, amilyenek a keresztes seregek voltak.

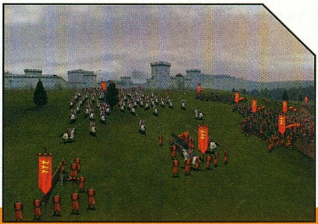
A harmadik dolog, amiért meg KELL venni a folytatást, az újítások. Nem véletlenül hagytam a végére, ez a legízletesebb falat. A Medievalba teljesen új játékelem került: némi RPG. Azon túl, hogy minden nemzetnek megvan a maga uralkodója, hősöd személyisége a játék során fejlődik is, kiegészül, annak megfelelően, ahogyan játszol.

Minden uralkodót öt érték jellemez: a befolyás mutatja, mit gondolnak rólad a többi államok, a jámborság határozza meg néped kedélyét és azt, mennyire számíthatsz az azonos vallásúak szövetségére, a rettegettség sejthető, mit jelent, a hadvezetésnek a harctéren látod hasznát, az éleselméjűség pedig a gazdasági életben juttat előnyökhöz. Ha sokat hadakozol, jobb leszel a hadvezetésben, ha feldúlod a szomszéd kastélyát és felnégyeled a foglyaidat, akkor rettegetté válsz. Ezen túl a játék még kétszázféle erényt és hibát ismer, amelyekből szintén osztogat mind hősödnek, mind hadvezéreinek – tegyük fel, ha távol maradsz a csaták forgatagától, akkor bizony könnyűszerrel rád ragadhat a gyáva jelző.

Nem árt rajta tartani a szemed a hadvezérek erényein és hibáin, mert ebből jöhetsz rá, kiben bízhatsz meg. Ha valamelyik fontos embereden a lázadás jelei mutatkoznak, még mindig gyorsan hozzáadhatod egyik lányodat vagy megjutalmazhatod valami hangzatos bárói titulussal.

Minthogy minden ember fantáziájában a középkor szervesült részei, a Medievalból sem maradhattak ki a várfalak és az ostromgépek. A falak realisztikusan omlanak le, a szétguruló kövek agyonütik az óvatlan katonákat. Mindazonáltal a fejlesztők azt nyilatkozták, hogy ez nem ostromjáték.

Azt hiszem, nem kockáztatok sokat, ha azt állítom: sokat várhatunk a Medieval: Total Wartól. Csak aztán nehogy sokat is kelljen rá várnunk!



-nyúl-
nyul@axelero.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

FINAL FANTASY XI

Fejlesztő: SquareSoft **Kiadó:** Square EA **Megjelenés:** 2003.

Zúgjatok fanfárok, harsogjatok harsonák, amire két éve várunk mindhiába, hamarosan bekövetkezik: a Final Fantasy visszatér PC-re! Nem is akárhogy, a világ messze legsikeresebb játéksorozata most merész újításként az online RPG-k birodalmába próbál betörni. Ez az úttörő szellem annál is tiszteletreméltóbb, mivel a legutóbbi ilyen „merész újítás", a Final Fantasy mozifilm, az évtized legsúlyosabb bukásaként került be a hollywoodi évkönyvekbe... De félre a siránkozással, PS2-n már pár hete működik a végtelen történet tizenegyedik epizódja, lássuk, mit is tud, illetve mit fog majd tudni PC-n!

Kalandjaink ezúttal Vana'Diel földjén játszódnak, amely napjaink Final Fantasy-trendjének megfelelően klasszikus, „nyugati" stílusú fantasy birodalom, enyhén fűszerezve a régi epizódok manga, és a nem olyan régiek (a PC-n is napvilágot látott 7.-8. rész) technokrata ízeivel. Vana'Dielen öt – úgyahogy – értelmes faj tengeti mindennapjait: az emberek, az elfek, a tarutaru név alatt futó pokémonszerű manók, a mithra nevű, kizárólag nőkből álló macskaszerű faj és a galka névre hallgató böhöm félóriások. Előbbi három számít igazi nagyhatalomnak, akik saját, jól szervezett országgal bírnak, és folytonos intrikákkal és háborúkkal viseltetnek a többiek ellen hatalmuk kiterjesztése érdekében. Az emberek a Bastoki Köztársaság zászlaja alatt gyülekeznek, az elfek házája a San D'oriai Királyság, a rugdosnivalón aranyos kis tarutaruk pedig a Windrusti Föderációt tekintik otthonuknak. A többiek kimondhatatlan nevű mágikus erdőkben és más gyanús helyeken laknak, és hol ide, hol oda csapódnak a hatalmi torzsalkodásban.

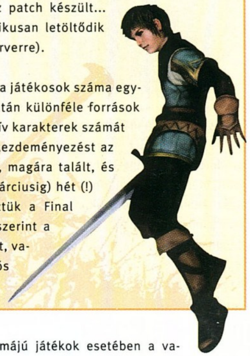
Karakterünk fejlődése a Final Fantasy-hagyományoknak megfelelően jó bonyolult és nyakatekert formát kapott. Van először is a hős megalkotásakor meghatározott foglalkozásunk, kezdetben hat

A SZÍNFALAK MÖGÜL

Említettem, hogy a Final Fantasy film irtózatosat bukott a mozikban: a 130 milliós költséggel készült alkotás jegybevétele alig ötvenet hozott vissza... Mivel a filmet a SquareSoft egyedül, zsebből finanszírozta (annak reményében, hogy majd a hasznot sem kell megosztani, na meg hogy ne dumáljanak bele mindenbe, partnereit, a Sonyt és a Paramountot szinte teljesen kizárta a munkából), ez alaposan megrengette Japán (és talán mondhatjuk, hogy a világ) vezető játékfejlesztőjét. A segítség a Sony képében érkezett, aki 120 millió dolláros tőkeinjekcióval visszahozta a SquareSoftot az életbe, cserébe a második legnagyobb részvénytulajdonossá vált, és mint ilyen, sikerült elérnie, hogy a cég továbbra se fejlesszen Xboxra és GameCube-ra.

A Final Fantasy XI PS2-es verziója így aránylag gondmentesen elkészülhetett (már ahhoz képest, hogy ez volt az első igazi online játék konzolra). A premier viszont annál pechesebbre sikerült. A bemutató hétvégéjén kitört a szokásos FF-őrület, az első szállítmány, valami 50000 darab, szinte percek alatt elfogyott az üzletekből. Az utánpótlást azonban nem lehetett leszállítani, mert egész Japánból elfogytak a PS2-es winchesterek és kábelmodemek, ami nélkül a játék legfeljebb frizbiként tud üzemelni... Az első roham alatt a PlayOnline szervere is hamar összeomlott (pedig elvileg félmillió játékos elbírására tervezték...), aztán kiderültek apróbb hiányosságok és hibák a játékban, így szégyenszemre a FFXI lett az első konzolos játék a világon, amelyikhez patch készült... (nem olyan vészes a dolog, automatikusan letöltődik és feltelepül, ha az ember belép a szerverre).

A hardverellátás azóta is akadozik, de a játékosok száma egyre nő, ma, alig három héttel a start után különféle források 70 és 150 ezer között emlegetik az aktív karakterek számát (biztos, ami biztos, indítok egy népi kezdeményezést az újraszámlálásra). A Square úgy tűnik, magára talált, és az idei pénzügyi évben (vagyis jövő márciusig) hét (!) új játék piacra dobását tervezi, köztük a Final Fantasy XII-ét. Ráadásul a pletykák szerint a filmes oldalág is kapott még egy esélyt, valami Mátrix 2-höz kapcsolódó animációs filmecskét rebesgetnek...



szakma közül választhatunk, később ezeken belül tovább specializálódhatunk, így válhat az egyszerű fegyverforgatóból harcos vagy szerzetes, a varázslóból fehér, fekete vagy vörös mágus, a csavargóból tolvaj vagy bárd, az erdőjáróból szörnyidomár, a lovagból pedig keresztes... nem, ennek ebben a környezetben semmi értelme, szóval paladin, vagy halál-lovag.

A kasztunk minden ötödik szintlépés után újabb képzettségeket ad, amelyeket egyszerűen azok gyakorlásával fejleszthetünk (értsd: ahányszor csak egyfajta fegyverrel harcolunk, növekszik az ahhoz kapcsolódó képzettségünk, ahányszor lopni próbálunk, növekszik a lopás skill stb.), míg a szinteket lépni a szörnyek levágásáért, a küldetések végrehajtásáért kapott tapasztalati pontokért tudunk. Van lehetőségünk kasztváltásra is, ilyenkor a régi foglalkozásunkban feleződik a szintünk, cserébe az újonnan választott szakmában fejlődhetünk tovább.

A harc megoldása jóval egyszerűbb, mint azt a sorozat eddigi részeiben megszokhattuk. Ha összetűzésbe keveredtünk valamilyen ellenséges szándékú lénnyel, a csapásokat real-time módban, teljesen automatikusan adjuk és kapjuk, akár hozzá sem kell nyúlnunk a billentyűzethez. Csak akkor szükséges beleszólnunk a bunyóba, ha valami extrát akarunk művelni, tárgyat, varázslatot, vagy különleges manővert használni, ezeket hősünk nem veti be magától. Harc közben, ahányszor csak megsebzünk egy ellenfelet, Taktika Pontokat kapunk. Ezek szépen lassan gyűlnek-gyülekeznek, majd ha úgy hozza a szükség, különleges támadásokat és manővereket "vásárolhatunk" belőlük, ha rosszul áll a szénánk valamelyik küzdelemben. Más harci kunsztokat egyszerűen az idő múlása tölt fel és aktivál, van olyan különleges támadás, amelyet két játékóránként használhatunk, van olyan, amelyik minden vadonban, szörnyek között eltöltött óra után töltődik fel stb.

Fantasy témájú játékok esetében a varázslás megoldása mindig érdekes pont. A FFXI-ben a mágia alapvetően a jó és a gonosz, vagyis a fehér és a fekete mágia oldalára válik ketté, az egyes feleket gyakorlók a köpenyük színével jelzik, hová is tartoznak. Vannak még a mindenbe belekotnyeleskedő vörös varázslók, akik előtt mindkét út nyitott, de jóval kisebb hatásfokkal használják a varázslatokat, mint azok, akik elkötelezték magukat valamelyik oldal mellett. Van aztán egy másik fajta mágia is, amelyikhez mindenki ért(het, ha megtanulja), ez pedig az életerőt hordozó varázskristályokhoz kapcsolódik, amelyek körül Vana'Diel egész élete forog. A kristályok minden hatalom és tudás hordozói, egyfajta univerzális kincs és valuta egyben. Nyolc fajtájukat különböztetjük meg, úgymint tűz-, víz-, föld-, levegő, jég-, fény-, sötétség- és mennydörgés-kristály. Természetesen különféle erősségűeket találhatunk mindegyikből, és alapvetően arra jók, hogy varázsoljunk, és varázstárgyakat fabrikáljunk a

segítségükkel. A művelet egy nagy puzzle-re hasonlít: ha például varázskardot akarunk összerakni, az eredmény attól függ, milyen minőségű kardot, valamint mennyi, milyen típusú és erősségű kristályt használunk alapanyagnak, mekkora a fegyverkovács és a szintézis, azaz a varázskristály-ismeret képzettségünk. Utóbbi még külön szétoszlik varázsfegyver, -ruha, -ital, -ékszer és egyéb tárgyak készítéséhez kapcsolódó szintézisre, amihez a hagyományos képzettségekből a fegyverkovácsolás, szövés, főzés, ékkő-csiszolás és fafaragás mestersége kapcsolódik. El lehet képzelni, milyen elképesztő változatosságot mutatnak majd fel a mágikus tárgyak a játékban... jó közelítéssel azt is kijelenthetjük, hogy minden egyes varázscucc egyedi és személyre szabott lesz.

A számítógépes RPG-kben a hősök élete általában kizárólag szörnyek mészárlásából és folytonos világmegmentésből áll, online kalandok esetén ehhez hozzájön még az egyéb héroszokkal való kommunikáció. Az FFXI e téren is újat nyújt, figyelnünk kell majd a karakterünk étkeztetésére is. De nem ám „dupla klikk a kaján a tárgylistában, ha az éhségcsík már piros" szinten, itt nem mindegy mikor, mit és hogyan eszünk. Ha például sok húst falatozunk, az az erőnkre és a méregellenállásunkra lesz jótékony hatással, de az intelligenciánk hosszú távon megsínyli, ellenben ha állandóan halat eszünk, az a gyorsaságunkat és a bénítással szembeni védelmünket erősíti, míg a mágikus képességeinket gyengíti. Ha sokat eszünk, a karakterünk meghízhat és lelassulhat, míg ha állandóan éhezünk, legyengülünk, és csontváz-soványra fogyhatunk. És így tovább, lehet izzítani a főzés képzettséget, és különféle extrém diétákkal készülni a keményebb küldetésekre. A vérbeli FF-játékokból nem maradhatnak ki a chocobók, a túlméretezett, struccszerű, sárga óriáscsirkék, amelyek nagyszerű közlekedési eszközként szolgálják az egyszeri kalandozót. A chocobo-lovaglás mellett lehetőségünk nyílik a tenyésztésükre is, ha szerzünk rá hivatalos engedélyt, elég magasra tornászszuk fel a megfelelő képzettségeinket, és vásárolunk „telephelyet" a művelethez. Visszatér a FF7 „chocobo-nemesítési" őrülete, már látom, micsoda mutáns csodák fogják nemsokára Vana'Diel útjait róni...

Online játékokban mindig központi fontosságú a közösségi élet megszervezése, ami pedig elsősorban a játékosok egymás közti kommunikációján áll vagy bukik. Konzolos gyökerei miatt a FFXI-ben ezt, ha úgy tartja kedvünk (vagy nincs billentyűzetünk a PS2-höz), a „beszélgetést" csupa ikon-kattintással is levezényelhetjük, persze így ne számítson senki lehengerlő verbális úthengerre... Az ikonhalom tartalmaz viszont vagy három tucat gesztikulálásra és mimikára alkalmazható parancsot is, amit mi, PC- és billentyűzettulajdonosok nagyszerűen használhatunk a beszéd kiegészítésére. Így vagy úgy, hamar össze fogunk haverkodni a többi játékossal, és ha közösek a céljaink, akár össze is állhatunk együtt küzdeni a szörnyekkel. Legfeljebb hat karakter alkothat így egy polgári kör... khmm, szóval egy partit, tovább szervezve a hierarchiát maximálisan három baráti partiból jöhet össze egy szövetség. Ezeken a társaságokon felül tagjai lehetünk még a képzettségeink révén különféle céheknek, a legfontosabb pedig, hogy a három nagyhatalom közül melyik szolgálatába állunk be. Az emberek, elfek és tarutaruk országai ugyanis folytonos harcban állnak, és egymás orra elől próbálnak minél nagyobb szeletet kihasítani Vana'Diel földjéből. Mivel a játékos-játékos elleni harc nem engedélyezett, a háború indirekt módon zajlik: a vadon minden egyes parcellája annak a birtokába kerül, akinek a zászlaja alatt kalandozó karakterek adott időszak alatt a legtöbb szörnyet nyírják ki azon a területen. Ha a mi országunk uralta területen bóklászunk, az extra előnyökkel jár, ha pedig aktívan részt veszünk a hódításban, csak úgy ömlik a tapasztalati pont, és egyre feljebb kerülhetünk országunk feudális ranglétráján is. Az ilyen egymás elleni harcok mellett van közös ellenség is, Vana'Diel világát ugyanis ismeretlen okoknál fogva 20-30 évenként szörnyek hordája lepi el, és pusztít el mindent, amit ér. A játék kezdetekor a szomorú hagyomány éppen újabb fordulójának kezdeténél tart, ez biztosítja majd a szörnyutánpótlást.

Óriási ötlet a Link Shell nevű „varázstárgyak" használata. Minden FFXI-karakter rendelkezik telepatikus hatalommal, ezt egyfajta ICQ-szerű üzenőrendszer személyesíti meg a játékban. Viszont csak úgy tudunk felkerülni egy másik karakter „ICQ-listájára", ha beszerzünk valahonnan egy Link Shellt, és azt odaadjuk neki. Innentől viszont mindig tudni fogjuk, hogy az illető mit csinál, merre jár, és a köztünk levő távolságtól függetlenül beszélhetünk vele. Emellett még egy gyűjtögetős kártyajáték is helyet kapott a programban, mégpedig a Final Fantasy IX Tetra Master névre hallgató beépített aljátékának online változata. A sikeres online játékoknak manapság természetes velejárója, hogy a jobb tárgyakkal vagy magukkal a karakterekkel megindul a valós életben a kereskedelem a különféle netes aukciós oldalakon. A FFXI-ben ezt beépített aukciókkal próbálják kikerülni, mondván miért adjam el a varázskardomat az Ebay-en tíz dollárért, ha a játékon belül is eladhatom száz aranyért... Ez valószínűleg marhára nem fogja visszaszorítani a netes „fekete"-kereskedelmet (hiszen a valódi dollár és a virtuális arany közti markáns különbséget nem oltja ki), viszont az aukciókkal valószínűleg szabályos kis tőzsde fog kialakulni a játékon belül, ami azért több, mint jópofa.

A végére maradt az elmaradhatatlan, baljós hangulatú kérdés: mibe fog ez nekünk kerülni? Nos, a játék havi díja – ami tartalmazza a PlayOnline.com szerver egyéb szolgáltatásait is – jelenleg kb. tíz dollárnak megfelelő jen, és nem valószínű, hogy ez változni fog a PC-s verzió esetében (legalábbis komoly lázongásokhoz vezetne, ha megemelnék). Sokkal vészjóslóbb azonban a napokban megkezdett bétateszttel (nyugi, nem maradtunk le semmiről: kizárólag japán nyelven) kapcsolatban meghirdetett hardverigény. A bétaverzió minimálisan (!) egy gigás procit, GeForce3-as grafikus kártyát legalább 64 mega memóriával, valamint 4,5 giga szabad merevlemez-területet követel, és ezt egyáltalán nem ellensúlyozza, hogy nethozzáférés terén 56k-s modemmel is megelégszik. Nem egészen tiszta, hogy vajh' mi igényel a játékban ekkora hardvert, a grafika biztosan nem, hiszen szép-szép, de – csak hogy hasonló stílusnál maradjunk – az EverQuest 2 vagy az Asheron's Call 2 előzetes képeinek a nyomába sem ér. Lehet, hogy ezek a derék squaresoftos srácok nem vesződtek a PC-re való átírással és optimalizálással, hanem PS2-emulátor fut majd a gépünkön a háttérben...? :)

A FFXI mindenképpen megérdemli, hogy a közeljövő nagy online RPG-reménységei között emlegessük, még akkor is, ha a sorozat első számú ütőkártyáját, a fantasztikus történetet az online-ná válással szükségszerűen elveszti. Megmarad viszont az aprólékosan kidolgozott háttérvilág, valamint a jópofa fejlődési és varázslatrendszer, amelyekkel felvértezve a játék eséllyel szállhat harcba a rajongók kegyeiért a World of Warcrafttal vagy a Star Wars Galaxies-zel szemben is. Az egyetlen gond a horrorisztikus gépigény lehet, na meg az, hogy mire mi, PC-sek nekivághatunk a nagy kalandnak, a PS2-esek karakterei akár egy évnyi tápolás-előnyt is összeszedhettek – hát hol itt a fair play?!

Hancu

hancu@beer.com

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

PC JÁTÉKOK:

Age Of Empires................2 990
Age Of Empires 2 Gold...12 990
Airport Inc. 1 990
Alice 3 990
Aliens vs Predator Gold...2 590
Alpha Centauri 2 990
Army Men RTS 7 990
Atlantis 2 H......................3 990
Baldur's Gate 2 ....5 990
BG 2.: Throne Of Bhaal 5 990
Black & White....................7 990
B&W Creature Isle 6 990
Blair Witch Project 1.........1 990
Blood Omen 2 ....8 990
Caesar 3...........................2 590
Champ. Manager 00-01.....3 990
Civ: Call To Power 2*........1 990
Claw 1 990
Clive Barker's Undying 3 990
Colin McRae Rally............1 990
Colin McRae Rally 2..........4 990
Comanche vs Hokum 1 990
Comanche 4 ....7 990
Commandos......................1 990
Cossacks..........................7 990
Cossacks Art of War.........7 990
Cultures 2 ....10 990
Cutthroats.........................1 990
Daikatana..........................1 990
Dark Age of Camelot 10 990
Desperados 5 990
Diablo...............................2 590
Diablo 2............................5 990
Diablo 2 Expansion...........5 990
Diablo 2 + Exp + póló 11 990
Drakula 1/ 2 H...................6 990
Dungeon Keeper Gold......2 990
Dungeon Siege................14 990
Emperor:Battle for Dune..7 990
Empire Earth H..................5 990
Etherlords H 10 990
Europa Universalis H........3 990
Europa Universalis 2 ....7 990
Everquest Gold 9 990
Extreme Biker....................2 590
F1 2002 ....12 990
F1 Championship 2000 ...3 990
F/A 18 Korea......................1 990
FA Prem Manager 2001 ....3 990
FIFA 2000..........................3 990
FIFA 2002........................12 990
Fighting Force...................1 990
Flanker 2.0 ....2 990
Fly! 1 990
Ford Racing 2001..............1 990
Gabriel Knight 3 ....2 590
Gangsters 2 ....3 990
Global Operations...........12 990
Golem H 3 990
Grand Prix 4* 11 990
Grand Prix Legends..........1 990
Grand Prix World 4 990
Grand Theft Auto 1/ 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....10 990
Ground Control Gold........2 590
Half Life Generations 3.....6 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Half Life.............................2 990
Half Life Gunman 2 590
Heavy Metal FAKK2..........1 990
Heroes of M&M 3..............1 990
Heroes of M&M 4 H 10 990
Hidden & Danger Deluxe..1 990
Hitman...............................3 990
Hold hadművelet H 2 990
Homeworld 2 590
Hotel Giant.......................10 990
House Of the Dead...........1 990
Imperium Galactica 2 H....1 990
Industry Giant 2 H* 10 990
Jagged Alliance 2: U.B.....2 990
Knights & Merchants H....1 490
Kohan................................2 990
Lego Racers 2 ....6 990
Majesty..............................4 990
Mall Tycoon 1 990

Heores Of M&M IV (H) – 10 990,- (MAGYARUL)
Morrowind – 6 990,- (PREMIER)
WarCraft 3 – 11 990,- (PREMIER)
Imperium Galactica 2 (H) – 1 990,- (MAGYARUL)
Settlers IV (H) – 4 990,-
Black & White – 7 990,-
Emperor: B. F. Dune – 7 990,-
NHL 2002 – 7 990,-
SW Startfighter – 7 990,-
Baldur's Gate 2 – 5 990,-
MechWarrior IV – 4 990,-
Motocross 2 + Midtown 2 – 6 990,-
Sims On Holiday – 6 990,-
Diablo 2 LOD – 5 990,-
Need For Speed 4 – 3 990,-
Tiberian Sun – 3 990,-
Tomb Raider 3 – 1 990,-
Thief 2 – 1 990,-
Resident Evil 2 – 1 990,-
F1 2002 – 12 990,-
Op. Flashp.: Resistance – 5 990,- (ÚJDONSÁG)
Grand Theft Auto 3 – 10 990,- (ÚJDONSÁG)
Empire Earth (H) – 5 990,- (MAGYARUL)
Dark Age Of Camelot – 10 990,-

PC JÁTÉKOK:

MechCommander 2...........6 990
MechWarrior 4...................4 990
Medal Of Honor...............12 990
Midtown M. 2 +Motocr.2. ..6 990
Might & Magic 6/ 7 ....1 990
Might & Magic 9 ....10 990
Monkey Island 3/ 4............4 990
Monopoly Tycoon.............5 990
Mortal Kombat 4................1 990
Morrowind 6 990
Myst Trilogy (1+2+3).........9 990
Myth 2 + Green Berets......1 990
NBA 2001 ....3 990
Need for Speed 3 ....2 990
Need for Speed 4 ....3 990
Neverwinter Nights*........11 990
NHL 2001 ....3 990
NHL 2002 ....7 990
Oni......................................1 990
Operat Flashpoint Gold..11 990
Op. Flashp.: Resistance...5 990
Pandora's Box...................5 990
Panzer General 3D SE*.....1 990
Pharaoh 2 590
Populous 3 ....2 990
Project IGI..........................3 990
Quake 2* 1 990
Railroad Tycoon 2.............1 990
Return To Castle Wolf.*....6 990
Resident Evil 2 ....1 990
Revenant...........................1 990
Risk 2 ....2 990
Rune..................................1 990
Saga H...............................2 990
Sakkmester H....................4 990
Screamer 4x4 H.................2 990
Sea Dogs 6 990
Sega Rally 2.......................1 990
Sega Touring Car..............1 990
Serious Sam......................1 990
Settlers 4 H........................4 990
Sheep.................................1 990
Silent Hunter 2 ....9 990
SimCity 2000 SE................2 990
SimCity 3000 ....3 990
Sims 9 990
Sims kiegészítő 1/ 2/ 3/ 4..6 990
Soldier Of Fortune SE 3 990
Soldier Of Fortune 2*......11 990
Sonic 3D 1 990
Spec Ops 1/ 2 ....1 990
Sports Car GT 2 990
Star Wars Racer................4 990
SW Force Commander 4 990
SW Galactic BattleGr......11 990
SW Galactic BG Miss*. 6 990
SW Jedi Knight Gold 4 990
SW Jedi Knight 2 ....11 990
SW Phantom Menace 4 990
SW Rogue Squadron........4 990
SW Starfighter...................7 990
SW X-Wing Alliance..........4 990
SW X-Wing Collector's 4 990
S.W.I.N.E. H 5 990
Theme Hospital.................2 990
Theme Park, Inc 3 990
Theocracy H 1 490
Thief 1/ 2 ....1 990
Tiberian Sun 3 990
Tomb Raider 1/ 2/ 3...........1 990
Tomb Raider 4/ 5...............3 990
Tony Hawks Pro Skat 3*.11 990
Train Simulator 12 990
Tropico H 4 990
Unreal Tournament..........4 990
Unreal Tournam. 2003*...11 990
Virtua Cop 2.......................1 990
Virtua Fighter 2 ....1 990
Warcraft 2 Battle.net.........2 590
Warcraft 3 ....11 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Warlords Battlecry............2 990
Worms 2.............................1 990
Zeus 2 590
Zoo Tycoon 9 990
Zoo Tycoon Dino Digs......6 990

TOVÁBBI 2-3-5 % ÁRENGEDMÉNYEK

Részletek az üzletekben!

Internet Áruház:

www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel

Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

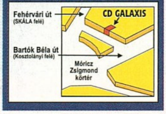
Letölthető akciós katalógus

Hírlevél újdongásokról, akciókról, hírekről

Előjegyzési lehetőség

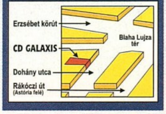
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Csomagküldés:

479-0933

Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.

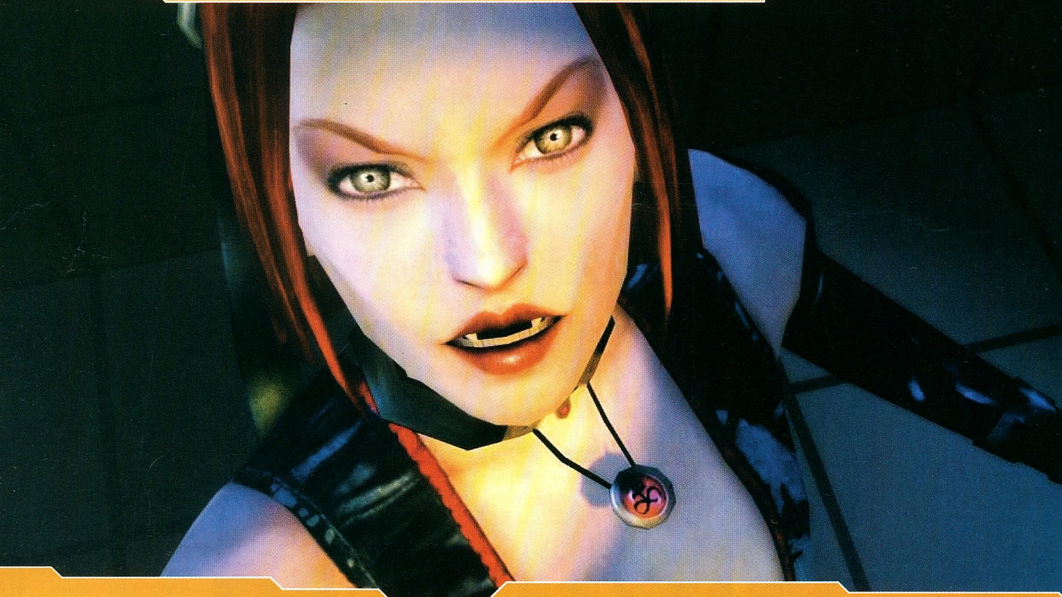
Olcsó, mert kevesebbe kerül*, mint a posta.

* Nettó árral számolva

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven, / - darabonkénti ár

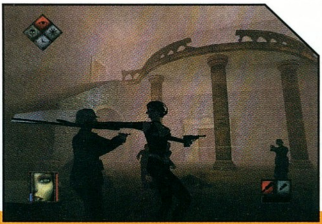
BLOODRAYNE

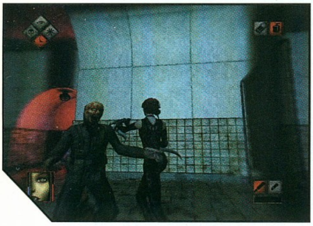
Fejlesztő: Terminal Reality › **Kiadó:** Majesco Sales Inc. › **Web:** 2002. december 1.



Amióta Anne Rice megírta Interjú a vámpírral című bestsellerét, a Drakula-mítoszban megteremtett, vérdiétán levő élőhalottaknak szezonjuk van. Azóta évről évre beijeszt egy-egy vámpíros film (most éppen a Blade 2 próbálja új oldaláról megmutatni az érsebészetet, de nemsokára láthatjuk a Queen of the Damnedet is, a tavaly elhunyt Aaliyah-val a főszerepben), és a vérfertőzés a számítógépes játékokat sem kerülte el. A szerepjátékból készült Vampire: The Masquerade és két Dracula mellett a patinás Blood Omen-univerzumot kell mindenképpen megemlítenünk, amely a Blood Omen 2 képében éppen néhány hónapja pottyantotta a piacra a negyedik eposzt. Ehhez az impozáns „vörös brigádhoz" csatlakozik év végén a Terminal Velocity fejlesztőcsapat – a Fly!, a Monster Truck Madness és a Blair Witch Projectek alkotói – horror-akciója, a Bloodrayne.

Blood, Blade, Blőd. Előzetes írásakor nem illik fikázni a még készülő programot, egómnál is nagyobb cinizmusomtól hajtva azonban most hadd invitáljak mégis mindenkit egy kis közös röhögésre. A kacaj tárgya a Bloodrayne története és környezete, amely sajnos átesett a ló másik oldalára: a készítők annyira biztosra akartak menni a sztorival, hogy minden létező slágerfilmből és -játékból összelopkodták a nyerő elemeket, így az összhatás olyan szinten lett nevetséges, mint azok a bizonyos reklámok, amelyekben bomba nő, gyerek és kutya együtt próbál népszerűsíteni valamilyen terméket. Először is, a főszereplő Bloodrayne fiatal, szexi csajszi, aki legalább 90-es méretű mellekkel (t)őgyeleg majd a rosszfiúk között – Lara Croft máris féltékeny. Másodszor, hősnőnk nemcsak vérbő, hanem vérszívó is, méghozzá ember anyától és vámpír apától származó, így a gének szerencsés keveredésének köszönhetően rendelkezik a vámpírok minden szuperképességével, ugyanakkor a napfürdő-allergiát és a vérszívó létből fakadó egyéb hátrányokat nem kell elviselnie – ez meg egy az egyben a Blade felütése. A kémfilmek is visszaköszönnek, ugyanis Bloodrayne egy titkos kormányszervezet ügynökeként fog harcolni a nácik ellen. Igen, nácik: a történet az 1930-as években játszódik, közvetlenül a második világháború előtt, amikor is egy bizonyos Jürgen Wolf nevű Hitlerhű tiszt azon mesterkedik, hogy titokzatos okkult tárgyak előbányászásával segítse hatalomra a horogkereszteseket – Indiana Jones-filmek, Wolfenstein-játékok. Hogy a horror-vonal is megkapja a magáét, a nácik mutáns szörnyeket is gyártanak, amelyek a mágikus relikviák környékén fogják csökkenteni az ingatlanárakat. Végül, de nem utolsósorban a napjainkban oly divatos hong-





kongi stílusú akciójelenetek is szép számmal képviseltetik majd magukat a programban: a hatalmas ugrások és akrobatikus mozdulatok mellett természetesen a Matrixból ismert (és a játékokban a Max Payne és a Jedi Outcast által meghonosított) bullet-time lassításra is sűrűn rá leszünk utalva, és ezt már nem is kommentálnám. A Bloodrayne tehát egy háborús kémhorror-akció Matrix-vámpírokkal. Na, erre varrjatok gombot...

Ezt a kavalkádot négy jól kidolgozott helyszínen élvezhetjük majd: egy németországi rejtett öbölben, egy argentínai ősi templomban, Louisiana mocsaraiban és végül egy szintén germán illetőségű kastélyban. Ez utóbbi különösen meglepett...

Mi szem-fognak ingere. Persze, a Bloodrayne még így is szuper játék lehet, mégpedig akkor, ha a Terminalos srácok a komolytalan sztori hangulatához és élvezhetőségéhez igazítanak minden egyes bitet (valahogy úgy, ahogy a Blade készítői tették a filmmel). Ez a szándék pedig megvan bennük: kezdetnek például teljesen új, változatos mitológiát gyártottak a szörnyekhez és az ereklyékhez. A különböző hadiipari huncutságokkal felszerelt karlengető árják, ellenséges vámpírok és mutálódott emberek mellett így legalább eredeti, eddig még nem látott rettenetek nyomulnak majd Bloodrayne-re. Ő persze nem fogja hagyni magát, már csak azért sem, mert hősnőnk két lábon járó svájci bicska: ha úgy tartja kedve, karjaira szerelt pengéivel vagy kardjával szabdalja fel az ellent, ha arra támad gusztusa, szopikál egy kicsit a szembejövő önkéntelen véradókból, egyéb esetekben pedig a rendelkezésére álló lőfegyver-arzenál valamelyik diszkrét mozsárágyújával rendez tömegoszlató bulit. Emellett vámpírképességei is támogatni fogják a hölgyet: az időlassítást már említettem, de egyebek között szót érdemel még a falon átlátás, valamint a szupererő, amely lehetővé teszi, hogy Bloodrayne egy karral tartson kétkezes fegyvereket, és állványos nehézgéppuskákat is gond nélkül megsétáltasson. A sablonlövöldözés egyébként – végre! – irányításbeli újdonságokkal is szolgál, a fejlesztők ugyanis állítólag megoldották azt, hogy egyszerre több célpontra is lőhessünk, akár mindkét kézzel – hogy a billentyűzet-kiosztásban ennek mi lesz az ára, arról nem szól a fáma. Arról viszont igen, hogy a program milyen további látványelemmel szolgál: a Max Payne mintájára két mészárszék között egy-egy előre beállított, az engine-nel megrendezett (általában elhalálozási) jelenet dobja majd fel a játékmenetet.

Egy vámpíros ámokfutásban nem lehet megkerülni a vért sem, és mi tagadás, a program e téren – akárcsak a legutóbbi hasonló jellegű próbálkozás, a Blood Omen 2 – igencsak döntögeti a korhatárokat. A vámpírok köztudottan szangvinikus típusok, és ez alól Bloodrayne sem kivétel: ha életben akar maradni, rendszeresen vért kell szívnia (más lehetősége nem is lesz a gyógyulásra, mert a pályákon egy deka egészségügyi csomagot sem lehet majd találni). Érdekes ötlet, hogy hősünk túladagolhatja magát vérrel, és olyankor tomboló fúriává válva rövid időre teljesen kikerülhet a játékos irányítása alól. Egy-egy ilyen akció és a keményebb csaták után a környék különösen zordul néz majd ki, a játék egyik legdurvább feature-jeként ugyanis a szétfröccsent testnedvek és a kiontott belsőségek nem halványulnak és nem tűnnek el, minden megmarad a pályán. A csonkolt hulláktól kezdve a legutolsó véres golyónyomig MINDEN, úgyhogy az anyukák és apukák máris agyalhatnak a jelszón a parent lockhoz...

Foggal – örömmel? Hogy a technikai hátteret se lehessen megszólni, a fejlesztők új motort rittyentettek a programhoz, és mint annyi más társát, az Infernal névre hallgató engine-t is párhuzamosan fejlesztették PC-re és a menőbb konzolokra. A kód magja (animációk, megtervezett pályák, AI stb.) a PC-, PS2-, Gamecube- és Xbox-verzióban is ugyanaz lesz, ám a grafikát és az effekteket minden platform legjobb tudásához igazítják (Xboxon például a legutolsó fűszál is bump mapelve lesz). De már a puszta maggal is elégedettek lehetünk: a készítők még olyan modellezési finomságra is adtak, mint a „rongybaba-fizika", amely a szilárd felületek és a puha poligontestek erős érintkezését kezeli le (a Hitman 2-ben már láthattunk ilyesmit). Az AI szintén átlagon felülinek ígérkezik, ellenfeleink nemcsak szemfogasak lesznek, hanem szemfülesek is. Az erősebbek megpróbálnak majd csapdákat állítani nekünk, és odacsalogatni bennünket, esetleg egy-egy váratlan, több oldalról érkező rajtaütéssel kísérlik meg összekócolni Bloodrayne buksiját. A gyatrább minőségű rosszfiúk ezzel szemben túlélési bemutatót fognak tartani: a náci közkatonák például erősítésért kiabálnak majd, és ablakok alatt kúszva, fedezékből lövöldözve csipkedik meg hősnőnk bájos hátsóját. Ilyen feltételekkel és botokkal kellemesnek ígérkezik a készülő multiplayer üzemmód is, kooperatív és malaciga egyaránt.

Az összetákolt környezeten kívül tehát első blikkre nem nagyon lehet belekötni a Bloodrayne-be. S hogy a változatosság és a korszerű akció elviszi-e a hátán a gagyi sztorit? Nagyon is elképzelhetőnek tartom. Az E3-on látott demó az erősen béta nívójú kameramozgást leszámítva meggyőző volt, és nem lehet azt mondani, hogy nem láttuk a készítőkön az igyekezetet. Bízzunk benne, hogy tényleg szórakoztató vérszívás, és nem fogszívás lesz a vége – mert azért ez utóbbira is látok némi esélyt...

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

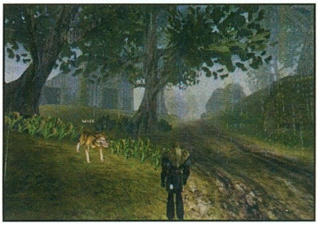
GOTHIC II

Fejlesztő: Piranha Bytes › **Kiadó:** Jowood › **Megjelenés:** 2002. november 30.

A Gothic már akkor sikeres játék volt, amikor karácsony környékén az év meglepetéseként kijött a piacra. A német nyelvű verzió ugyanis a fejlesztő Piranha Bytes hazájában már hónapokkal korábban megörvendeztette az RPG-fanokat, és a programból a mai napig kb. ugyanannyi példányt adtak el Németországban, mint a nagy levesen túl. Ezzel együtt a Gothic kissé félkész terméknek tűnt: tele volt durvábbnál durvább bugokkal, és a befejezése is körülbelül annyira volt kidolgozva, mint egy gyengébben sikerült faék: a főellenség halálával szívderítő kis földrengés jött, és véget vetett a mókának. Mint kiderült, a furcsa hiányosságok oka pénzszűke volt, ami miatt sürgősen be kellett fejezni a játékot. Nem meglepő hát, hogy az év végén megjelenő második rész másodpercre pontosan ott folytatja a sztorit, ahol elődje abbamaradt, és a készítők többi csorbát is kiköszörülik. Saját bevallásuk szerint a Gothic II már végre olyan játék lesz, mint amilyenné az első részt szerették volna fejleszteni...

Neogothic. Pedig a Gothic is műfajának egyik példamutató darabja volt: részletgazdag, héroszoktól mentes szerepjáték egy jól kigondolt világban – lecke a tengerentúlnak az európai fejlesztőktől. A Piranhás srácok bolondok lettek volna változtatni a jól bevált recepten: ismét a jó öreg Myrtana lesz kalandozásaink színhelye, továbbra is a komor II. Rhotbar király regnálása alatt. Persze, névtelen főhősünket (akinek statisztikáit sajnos nem hozhatjuk át az első részből) a legkevésbé sem érdekli a politikai status quo, mivel a rengés után az első rész démonbűvölő varázslója, Xardas segítségével kijut sziklabörtönéből, és először szippantja be a szabadság édes levegőjét. Rádöbben, hogy a Gothic teljes játéktereül szolgáló fogolytelep is felbomlott, és végre önálló emberként csöppenhet bele... egy jó kis polgárháborúba.
Ebből a történetből rögtön következik, hogy a helyszínek száma ugrásszerűen nő, egészen pontosan háromszor annyi bejárható terület és vagy kétszer annyi karakter lesz elérhető, mint az első részben. Mivel a cselekmény már nem szabadtéri fegyházban játszódik, civil városok, kolostorok, farmok és helyőrségek akadnak majd utunkba, sőt, egy kikötő is – és ahol kikötő van, ott hajó is akad, és ahol hajó van, ott kell lennie egy másik partnak is...

Sok lesz a jóból. A játékmenet felfogása is csak annyiban változott, hogy újabb elemekkel bővült. A régiek mellett ezúttal hárommal több választható kasztra képezhetjük ki a főhőst: a csatlós első hallásra nekem a gyengék menedékének tűnik, a sárkányvadász már jobban hangzik, de a 6 különböző mágiafajtára trenírozható mágusmester neve cseng a legszebben. Csábító, ám megondolandó opció a többkasztú képzés lehetősége, ugyanis ha harcos-mágust faragunk a karakterből, fele olyan gyorsan fog fejlődni, mint egykasztú társai. A választott „szakmával” általában egy céh is együtt jár – az előző rész „táborai” így élnek



tovább, és természetesen a céhtagság jóval nagyobb esélyt ad a túlélésre és a továbbjutásra, mint a szóló hősieskedés. És ha már a továbbjutásnál tartunk: a sztori fő szála annyira el fog veszni a mellékutak között, hogy a játékos jóformán észre sem fogja venni. Erről gondoskodik a még az előző részhez képest is brutális mennyiségű apró küldetés, illetve a finomított AI, amely a Gothicban ismert módon a legapróbb cselekedeteinkre is reagál: ha fegyvert fogunk valamelyik polgárra, az elrohan, és beköp a városőrségnek, de mi lefizethetjük az őröket, akik viszont a későbbiekben vérszemet kaphatnak emiatt, és így tovább. A nagy bővítgetésből végül is két lényegi elem maradt ki: nem fog változni a földalatti járatrendszerek (dungeonok, ha új jobban tetszik) és a szörnyek száma – ez utóbbit különösen sajnálom, mint ahogy azt is, hogy a készítők végül letettek arról, hogy olyan meglovagolható hátasokat gyártsanak, amelyek meggyorsítanák az utazást a helyszíneken. Viszont végre lesznek nők is a játékban, és nem csak jelzésértékűen, úgyhogy Myrtana világa ezúttal nem fiúkoleszokat megszégyenítő kantanya benyomását fogja kelteni. Mi több, a hölgyek a férfiakkal egyenrangú szerepeket kapnak majd, és a hímsovinisztták nagy bánatára nem csak a padlósikálás lesz a feladatuk, mint az első rész néhány szerencsétlenjének...

Öreg motoros. Ha valami, hát a technikai háttér profi munka volt a Gothicban, úgyhogy a készítők ezen a téren is inkább a tökéletesítésre helyezik a hangsúlyt. A motort optimalizálják, és tudását még jobban kiaknázzák, így a nagyobb poligonszámú és szebb textúrájú modellek nem mennek majd a játéktér grandiozitásának rovására. A régi látványelemek (mindenekelőtt a napszakok változása) megmaradnak, az újak pedig elsősorban az időjárási effekteket (eső, víz hullámzása, szél kezelése stb.) teszik életszerűbbé. A külcsín terén nekem egyedül az ígért 50-100 arctextúra tűnik kevésnek (egy több száz karaktert használó játék esetében elvárható, hogy ne legyen ismétlődés), programozási oldalról pedig a „most már tényleg minden bugot kijavítottunk" fogadkozást fogadja fenntartásokkal az emberfia, ha már átélte az első rész szívásait. A leginkább kritikus pont azonban mégis az irányítás, amelyet a játékosok egybehangzó véleménye szerint rettenetesen oldottak meg az első részben. Sajnos úgy tűnik, hogy ezúttal is jócskán bele kell szoknunk a rosszba, ugyanis egyrészt a készítők mélyen hallgatnak eme játékelem minőségéről, másrészt a Gothic II konzolra is meg fog jelenni, és ahhoz éppen az előd irányítási modellje passzol jobban. De akkor sincs nagy baj, ha a sejtésem beigazolódik, elvégre ha gyatra kezeléssel végignyomtuk a Gothicot, a második résszel is megbirkózunk valahogy, és a hangulat valószínűleg ezúttal is kárpótol majd bennünket.

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

EARTH & BEYOND ONLINE

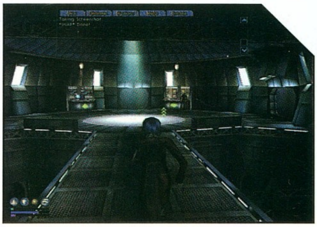
Fejlesztő: Westwood › **Kiadó:** Electronic Arts › **Web:** www.earthandbeyond.com

Bár hazánkban a meglehetősen drágának számító Internet-eléréseknek hála még csak meglehetősen szűk körben dívik az MMORPG, vagyis az online szerepjáték, hírből már biztos mindenki ismeri a legjelentősebb képviselőit. Az EverQuest félmillióhoz közeli felhasználójával megjelenése óta töretlenül csücsül trónusán, a Dark Age of Camelot némileg lemaradva, de még mindig tiszteletet parancsoló kétszázezer főt számláló, és egyre bővülő seregével követi, míg az Anarchy Online ingadozó statisztikáival kitartóan evickél a világháló hullámain.

De persze rajtuk kívül is akad jó néhány egyéb alkotás (pl. Asheron's Call, Ultima Online, Lineage, Myth of Soma), és jelenleg is tucatjával várják megjelenésüket az új trónkövetelők, kik közül nem egy alig pár hónap múlva megnyitja kapuit a bátor érdeklődők előtt. Ez utóbbiak sorába tartozik a Westwood stúdió Earth&Beyond című játéka, melynek bétatesztjébe nekem is volt szerencsém becsatlakozni.

A játék kategóriáját nehezen tudnám egyértelműen meghatározni. Az biztos, hogy kizárólag online lesz játszható, de szerepjátéknak már nem nevezhetném, mivel a cselekmény nagy része űrhajóban ülve játszódik, így kissé nehéz azonosulni a „karakterrel". :)

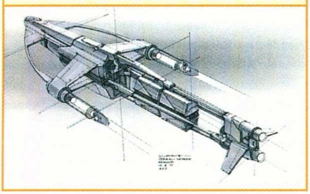
Ugyanakkor nem is szimulátor, mivel sem realitás, sem kezelhetőség szempontjából nem veszi fel a versenyt még a Wing Commander sorozat akcióorientált játékmódjával sem, lévén a kezeléshez mindössze az egér két gombjára – meg persze pocakján elhelyezkedő kerekére – van szükség. Nevezzük, mondjuk, szerepjáték-, akció- és szimulátorelemekkel megtűzdelt online bigyókának.



DOUG CHIANG

Azok számára, akik otthon vannak a filmes látványtervezés világában, Doug Chiang neve talán nem ismeretlen. Hosszú évekig dolgozott az Industrial Light And Magic stúdiójában vezető beosztásban, így nevéhez fűződik többek közt a Vissza a jövőbe 2, a The Doors, a Terminátor 2 és a Forrest Gump. A maszk és a Jól áll neki a halál lélegzetelállító jeleneteinek kitalálása (ez utóbbi filmmel egyébként díjat is nyert az akadémiai díjkiosztó ünnepségen). Később a Star Wars első és második epizódjának kedvéért otthagyta a céget, és inkább lények, űrhajók megalkotásához fogott.

Csak ez a két utóbbi filmcím elég lehet, hogy felkeltse az emberek érdeklődését, s ezt valószínűleg a Westwood vezetői is felismerték, mikor felkérték, hogy segítse őket ötleteivel a játékosok által irányítható hajók végső formájának kialakításában. Bár a feladat nem egyedül őrá hárult – ekkorra a tervek nagyrészt készen voltak, így alkalmazkodnia kellett a már meglévő stílushoz –, számos hajót újrarajzoltak a kedvéért, és a többin is végrehajtottak kisebb-nagyobb módosításokat.



Hősök és járműveik. A játék regisztrálását és elindítását követően a karakterválasztó panel jelenik meg. Természetesen ez induláskor még üres, csak szépen pulzáló körök jelzik jövőbeli hőseink betöltetlen helyét, melyek valamelyikére kattintva hozzá is foghatunk a megalkotásához.

Először is a foglalkozást és a fajt kell kiválasztani. A választási lehetőségek skálája nem túl nagy, mindössze három faj (terran, progen, jenquai) és ezeken belül három kaszt áll rendelkezésünkre, ám ezek mindegyike jelentősen eltér egymástól, ténylegesen más játékmenetet eredményez.

A kereskedőhajók gyenge fegyverzete és páncélzata harci helyzetben teljesen használhatatlan, őket irányítva amennyire lehet, kerülni kell az összetűzéseket, ám gyors hajtóműveiknek köszönhetően jó eséllyel meg tudnak lépni üldözőik elől. Ugyanakkor nagy rakodóterük rengeteg eszköz szállítását teszi lehetővé, így egyetlen út alatt jelentős anyagi haszonra tehetnek szert.

A harcosok természetesen bombabiztos páncélzatot és nagy erejű fegyvereket szerelnek hajóikra, ám a gyors utazásra kevés figyelmet fordítanak. Ők inkább a lassú, folyamatos pusztítás eszközei.

Akadnak aztán felderítők, kik hajóik különleges érzékelőivel álcázott objektumokat is könnyedén felfedezhetnek – kicsit harcosok is, de inkább csak utazók.

Tehát, ott tartottam, hogy ki kell választani karakterünket. Vele meglehetősen ritkán fogunk találkozni, kizárólag az űrbázisok és bolygófelszíni szállások termei közti közlekedés, illetve az itt található nem játékos karakterekkel történő kommunikáció a szerepe. Mivel a bázisok kívülről hatalmasnak tetsző mérete apró és csekély számú termet rejt, ez a rész sokkal inkább a karakterrel való azonosulás célját szolgálja, mint a valós kaland kialakítását, hisz egy számítógépes képernyő és pár menüpont segítségével ugyanezt lényegesen egyszerűbb lett volna megvalósítani.

De ha muszáj, hogy legyen emberünk, legalább legyen egyedi: rengetegféle ruházat, arc, frizura, extra kiegészítő áll rendelkezésünkre, hogy összeállítsuk a nekünk legjobban tetsző külsőt, ráadásul bármely testrészt átfesthetjük a színskála bármely színére. Előre rózsaszín szem és zöld haj, le a konzervatív megjelenéssel!

Ha kibabáztuk magunkat, jön a következő lépcsőfok, hiper-szuper űrhajónk megtervezése. Ekkor is módunkban áll előre elkészített alkatrészek közül válogatni, illetve pingálhatunk vakulásig, de az esztétikai megjelenésen kívül ennek sincs semmi jelentősége. Ám ez esetben nem árt észben tartani, hogy a játék kilencvenkilenc százalékában ez a hajó lebeg majd szemeink előtt, így a bugyi rózsaszín, élénksárga kombináció idővel komoly kárt tehet esztétikai érzékünk alakulásában.

A kezdetek. Miután megalkottuk hősünket és nagyszerű járművét, lehetőségünk van a betanító küldetések végigszenvedésére. Ezt kezdetben mindenképpen tanácsos megtenni, mivel az irányítás finoman szólva szokatlan. Bár elsajátítani nem nehéz, teljes mértékben megbarátkoznom nem sikerült vele, valahogy kevésnek tűnt, hogy az egér jobb gombját lenyomva elinduljak az egérkurzor irányába, ellenséghez közeledve pedig a tűz ikont nyomkodjam.

Pedig mindössze erre van szükség, ezen kívül minimális egyéb teendőnk lesz a felderítések során, és harc közben is csupán három-négy különleges képesség hoz majd változatosságot megtörve valamelyest a kattintgatás monotonságát.

De mi ebben a szerepjáték? Erre a kérdésre röviden lehet válaszolni: a kalandok során tapasztalati pontot kapunk, így az előbb-utóbb bekövetkező szintlépéskor javíthatjuk hajónk vagy karakterünk valamely tulajdonságát.

Tapasztalati pontot háromképpen lehet szerezni, s ezek mindegyike külön kategóriát alkot. Az első módszer a harc. Értelemszerűen ide a csatákban legyőzött ellenfelekért járó pontok kerülnek, ebben nincs semmi különös.

A második kategória a felderítés. Valahányszor a hajónk új, eleddig ismeretlen objektum közelébe ér (űrkikötő, térkapu, aszteroidamező, roncstelep), a pontszámunk nő egy kicsit. Ez kezdetben a legkönnyebb feladat, hisz nem kell mást tennünk, mint egyik helyről a másikra utazgatnunk, ám idővel a közeli helyek „elfogynak", és sokáig kell keresgélnünk, hogy ráakadjunk egyre.

A harmadik, a kereskedelem, megint csak magától értetődik, vásárlásért, eladásért kapjuk pontjainkat. Bár közvetve ide kapcsolódik még a bányászat és fegyvergyártás is, hisz az így kapott eszközök is képezhetik eladás tárgyát.

Bármely típusból lépjünk is szintet, pár képzettségpont lesz jutalmunk, melyeket eloszthatunk a tulajdonságaink között. Ezek közt szerepel hajónkra vonatkozó (pl. fejlettebb pajzs felszereléséhez magasabb szintre kell emelnünk e téren a hozzáértésünket, különben nem tudunk bánni az eszközzel), illetve személyre szabott (kereskedő esetében például meggyőzési képesség a jobb árak kialkudása érdekében.)

Ennek a hármas felosztásnak köszönhető, hogy mindenki úgy játszik, ahogy neki tetszik. Lehet ellenfelek után rohangászni, vagy egyszerűen csak utazgatni, kereskedni, mindenképp módunk lesz előrelépésre.

Legalábbis ez az elmélet, de saját tapasztalataim sajnos azt bizonyítják, a kereskedelem hamar unalmassá válik, a felderítés pedig nem sok leleményességet kíván, ezért szintén nem köti le hosszú időre az embert. Ergo marad a harc, mint egyetlen igazi út. Persze lehet, hogy ez csak az én virtuális háborúban kérgesre edzett szívem miatt van így, mások az ide-oda ingázásban találják meg életük értelmét.

Tapasztalatok a béta során. Nem akarok sok rosszat mondani a Westwood gyermekéről, hisz még csak a béta fázis közepén leledzik, de engem sajnos nem tudott megragadni. Az emberemmel történő rohangálást a bázison teljesen értelmetlennek találtam, hisz ez oly rövid ideig tart, és oly kevés lehetőséget nyújt, akár ki is hagyhatták volna. Előfordulhat, hogy később ezt erősíteni fogják, a programozók több helyszínt, több karaktert építenek be, egyelőre azonban csak felesleges huzavonának érzem.

A kinézetre nem lehet panasz – bár a motor itt-ott még hibázik a rajzolás során –, az élénk színek, vil-

logó fények, alaposan kidolgozott objektumok rendkívül tetszetősek, noha e téren is akad kivetnivalóm. Az irányítás leegyszerűsítése érdekében a „z" koordinátán való mozgás csak kis mértékben megengedett, ezért nem lehet olyan bukórepüléseket végezni a bázisok szervizalagútjai felé, mint például az X-Wing sorozatban.

Sőt, ha már az irányítást említettem, az sajnos nagyon gyermeteg. Az egyik pontról a másikra történő eljutás a legtöbb esetben a hiperhajtómű használatával történik, amihez mindössze ki kell jelölni a csillagtérképen a célpontot, rákattintani az aktiváló ikonra, s máris suhan a madárkánk. Megérkezve egy-két korrekciós üzemanyagfröccsel az objektum közelébe tudunk navigálni, melyre rákattintva ismét feljönnek az automatizált funkciók (dokkolás, kommunikáció stb.) Egyedüli ujjgyakorlatként marad a harc, csakhogy ott is van automata követési funkció, így ismét nem lesz szükség vad figurák kialakítására.

Mondjuk, ez az automata mód nagy segítséget jelent csapatjáték esetén, ha összeállunk más vadászokkal, hisz így nem szakadunk el egymástól minden pillanatban. De miféle élvezetet okoz az, ha az összes teendőnk a „követés" gomb aktiválása, majd ellenség felbukkanásakor a támadás nyomkodása? Ezt a monotonitást még azok a „hangulatkeltő eszközök" sem tudták megtörni, mint a parancsokkal előhozható szárnybillegtetés vagy orsó. Nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem ez nem ér fel a rendes szerepjátékokban fellelhető integetéssel és meghajlással.

Még arra az egyre kíváncsi lennék, mit tudnak nyújtani azok a zónák, ahol lehetőség nyílik játékos-játékos elleni küzdelemre – ezt nem volt időm kipróbálni –, de szerintem az sem az a kimondott gyomorszorító élmény.

Kizárólag a küldetésrendszerrel vagyok teljes mértékben megelégedve. Ezeket két csoportra lehet osztani: véletlenszerűen generáltakra és előre letároltakra. Az előbbi kategóriába „lődd le ezt" és „juss el ide" típusú feladatok tartoznak, melyek egyedüli szerepe a tapasztalati pontszerzés (és ezt maradéktalanul be is töltik), ám az utóbbi kellemes szórakozást ígér.

Itt összetettebb feladatok is helyt kapnak, melyekben több képességünket kell kihasználnunk, ráadásul számos karakterrel szóba kell elegyednünk mind az űrben, mind a bázisokon járva. Ennek köszönhető nálam a sikere, mivel a párbeszédeket rendkívül jól találták ki. Míg ezekkel nem találkoztam, fel se tűnt, hogy más online játékokban milyen sablonosak a dialógok: mindenki vagy fenyeget minket, vagy halálos komolysággal beszél az egész világot fenyegető veszedelemről. Itt azonban a karakterek ténylegesen különböznek egymástól mentalitásukban: van, amelyik elutasítóan viselkedik, és az információ minden apró darabkáját harapófogóval kell kihúzni belőle, másoknak be nem áll a szájuk, és akadnak mogorva fickók, akik, ha nyámnyilának bizonyulsz, lézerükkel kergetnek el közelükből.

Rendkívül jól szórakoztam azon a katonán, aki beadta XJ237-J-as (vagy hányas) számú, két hét eltávozásra vonatkozó kérelmét, melyre a választ maga az ezredes írta alá, ám a bürokrácia útvesztőjében a típusszám valahol véletlenül megváltozott, így vakbélműtét végrehajtására vonatkozó parancsot kapott. Kérdésemre, hogy miért nem jelzi valahol a tévedést ahelyett, hogy önként a kés alá vonul, megjegyezte, hogy ahhoz két másik nyomtatványt kellene kitöltenie, és látván, milyen szerencséje van e téren, biztonságosabbnak látja, ha megadja magát a sorsnak, mielőtt válaszul aszteroidamezőbe küldik virágot szedni. :)

Hopsz, pontosítanom kell, van még valami, ami nagy hatást gyakorolt rám: a fejlesztők gyors válasza gondjaimra. Nevezetesen, mikor a gyakorló küldetések során véletlenül megsemmisítettem lézerágyúmat ahelyett, hogy felszereltem volna a helyére, jelentettem a hibát a készítőknek. Mivel pár perc múlva ki kellett lépnem a játékból, egyetlen célom a hibalehetőség jelzése volt, ezzel szemben nagy megdöbbenéssel tapasztaltam, hogy körülbelül fél óra elteltével levelet kaptam tőlük a postaládámba, melyben sajnálkozva fejezték ki, hogy tárgyakat visszaadni nem áll módjukban, de alternatív megoldásként javasolják új karakter készítését.

Ez az, ami eddig nagyon hiányzott nekem az online világokban: ha valami baj történt, órákon át kellett belogolva várnom, míg valamelyik játékmester végre válaszra méltatott. Eddig eszembe sem jutott, hogy ilyen egyszerű megoldással, mint az e-mailes kommunikáció ezt ők is meg tudnák oldani.

KONKURENSEK

EVE ONLINE

www.eve-online.com

Westwoodékhoz hasonlóan a Simon and Schuster cég is gőzerővel dolgozik saját online űrhajó-szimulátorán. Azok alapján, amit eddig hallottam, az a vélemény alakult ki bennem, a két játék szinte megtévesztésig hasonlítani fog egymásra. Egyetlen lényeges különbséget találtam, nevezetesen az EVE erősen játékos-játékos elleni beállítottságú szemben az E&B csapatjátékával. Ezen kívül csak apróságokban térnek el, mint például Schusterék remekében nem csupán az űrhajók felszerelését lehet lecserélni, de magát a hajót is, sőt egyszerre akár többet is meg lehet vásárolni az adott karakterrel.

FREELANCER

www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp

A Microsoft szárnyai alatt munkálkodó Digital Anvil is be kíván szállni a vásárlókért folytatott harcba. Bár a játék nem kimondottan többjátékos harcra lett kitalálva, lehetőség lesz kooperatív módban megvívni a csatákat, melyben – elméletileg – kizárólag a szervergép ereje korlátozhatja a bátor pilóták számát. Emellett szinte mindent tud majd, amit online társai: lesz benne előre letárolt történet, véletlenszerűen generált küldetések, kereskedelem, harc, felfedezés és a többiekéhez hasonlóan egyszerű kezelés. Ráadásul mindez havi díj nélkül.

Konklúzió. Bár az E&B az online játékok közt jelenleg egyedülállónak tekinthető, én hiányoltam belőle a hangulatot, nem tudtam azonosulni vele. Reméltem, hogy felfedezem a régi Elite vagy Privateer érzést, de ahhoz a kezelőfelület túl bugyuta, hogy ezek megvalósíthatók legyenek. Míg valaki konkurenciát nem teremt neki, az űrhajóbolondok jól eljátszadozhatnak vele, hisz a hatalmas virtuális univerzum rengeteg felfedeznivalót rejt, de félő, ennyi kevés lesz, hogy hosszú időre betöltse a lyukat, mely az online űrcsaták terén jelentkezik.

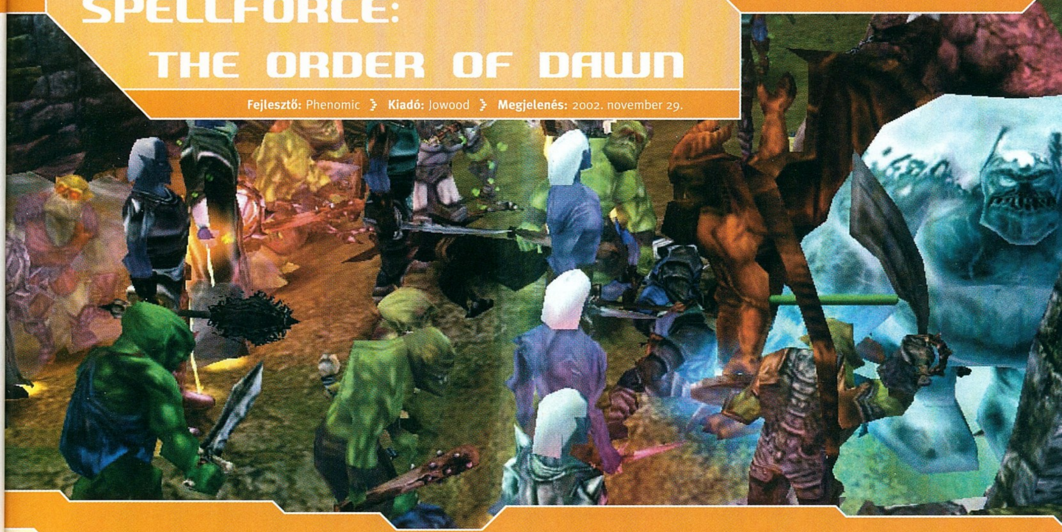
Bird
bird@vogel.hu

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Fejlesztő: Phenomic **Kiadó:** Jowood **Megjelenés:** 2002. november 29.



Amióta az első fejleszthető hősök megjelentek a stratégiai játékokban, az RPG-elemek egyre pofátlanabbul tolakodnak a műfajba. Ma már gyakorlatilag nincs stratégia tápolható statisztikák nélkül, és ez nagyon is rendben van így: nincs jobb érzés, mint amikor a „csak még 5 XP, és szintet lépek" szavakat megszállottan magunk elé mormogva rohangálunk egy kisebb hadsereggel, majd az első utunkba kerülő mókust leverve azon kapjuk magunkat, hogy kardunk már nem 15, hanem 16 pontot sebez... Az RPG-k és a stratégiák igazi összemosására viszont eddig még nem került sor – Volker Wertich, a Settlers-sorozat agytrösztje és a német Phenomic csapat guruja most valami ilyesmire készül ambiciózus tervével, a Spellforce-szal.

Együttes (varázs)erővel. „RPG, amelyben félszáz csapattagot irányíthatsz? Stratégia, amelyben minden egységed többre képes egyszerű gyilkolásnál?" – szól a játék reklámanyaga, és ez el is mond mindent a Spellforce koncepciójáról: műfajkeverés a végsőkig. A nagy mixelésben a szerepjátékok kiindulópontja azért megmarad: egyetlen hőssel kezdünk, később aztán ő lesz hadvezérünk és csapatvezetőnk egy személyben. Emberünk (orkunk, törpénk stb. – elvégre ilyen játékstílushoz fantasy környezet dukál) bizonyos rúnák gyűjtögetésével idéző varázslatokhoz juthat, amelyekkel egységeket teremthet magának (ez a módszer egy pöttyet hasonlít a tavalyi Sacrifice-ra). Eleinte csak kisebb építők és munkások érkeznek a karakter hívó szavára, de ha felhúzzuk velük a megfelelő létesítményeket, már gyárthatunk néhány harci alakulatot is. A harcosokkal már elkísérhetjük a karaktert a keményebb ellenfelek által őrzött idézőrúnákért és varázstárgyakért is, vagy akár nekiállhatunk újabb karaktereket toborozni vagy megoldani a játékban található rengeteg küldetést. Természetesen az idézgetős-kalandozós közjátékok mellett a bázist is pofozgatnunk, fejlesztenünk kell majd, az ellent pedig a klasszikus stratégiák és RPG-k együttes trükkjeivel lesz célszerű legyalulni (a nagy sereg-erős mágikus támogatás kombó például minden bizonnyal működőképes lesz).

A faj adja a másikat. A fantasy háttér a Spellforce-ban nemcsak a sztori misztikusságát biztosítja (a történet amúgy is elhanyagolható, egy sérült világot kell meggyógyítanunk azzal, hogy kiűzzük róla a gonoszt), hanem a „testközeli" játékelemekben is igen nagy szerepe van. Több mint 20 faj – a program a szokásos elfek, trollok, goblinok és jól ismert társaik – együttélését kezeli, és ezek közül 6 nép választható is lesz. A faji előnyök és hátrányok nagyszerűen megjelennek a játékban: megtehetjük, hogy a bányászatukról híres törpéket küldjük el ércet fejteni, majd a kivájt teléreket az ügyes kezű ember kovácsokhoz küldjük el, végül pedig a kovácsolt kardokat orkok kezébe adjuk. Ugyanakkor nem árt megtervezni és szemmel tartani a fajok egymás mellett élését, ha nem akarunk belvillongásokat az egységeink között. Például orkokat elfek közelébe telepíteni bizonyára nem lesz célszerű döntés...

May the Spellforce be with you! A készítők ehhez a hangulatos környezethez és újszerű játékélményhez (amelyet multiban is élvezhetünk majd) igazítják az Aquanox bejáratott motorját. Így az engine egyaránt lehetővé teszi majd az irányítás és csapatmozgások szempontjából átláthatóbb izometrikus nézetet, valamint a third és first person-szerű 3D-nézetet is (a Dungeon Keeperekben láthattunk hasonlót). Emellett a magas poligonszám helyett inkább a nagy játéktérre és a kisebb gépigényre (PII 500, GeForce 1) koncentrálnak, úgyhogy kis hazánkban nem jár majd úgy, mint most a Morrowind... Persze, ez még egyáltalán nem garancia arra, hogy játszani fognak vele: a merész kísérletezések egyaránt eredményezhetnek zseniális műfajteremtőt és életképtelen torzszülöttet. De Wertich úr egyszer már bizonyított ilyen téren, úgyhogy a játékból még bármi lehet – novemberben meglátjuk, hogy mennyire bűvöl el bennünket mágiájával.

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

A BLIZZARD EREJE

Blizzard. A fejlesztőcsapat, melynek neve egyet jelent a hosszú csúsztatások után megjelent, mindig hatalmas várakozással kísért, minőségi játékokkal. A LucasArts kidőlése óta az id Software mellett talán az egyetlen megbízható cég, amelyiknek ha hosszú fejlesztés után valahára megjelenik egy új programja, az garantáltan többet nyújt, mint a „klónok támadása" fedőnévvel is illethető, újat hozni képtelen játékpiac egymást és az éppen aktuális etalont majmoló tagjai. A viszonylag kevésbé sikeres Diablo 2 és kiegészítő-lemeze után a Blizzard legújabb játékával, a Warcraft 3-mal megerősítette abszolút első helyét a játékfejlesztők listáján. Mondhatni leiskolázta az összes többi céget. Ennyire minden ízében tökéletes játék csak kettő-három jelenik meg évente, és azok közül is a legtöbb sajnos csak igen korlátozott számú felhőtlen óra kikapcsolódást biztosít – a Max Payne tökéletes példa erre. A Blizzard legújabb üdvöskéjének viszont minden esélye megvan, hogy még sok év múlva is az egyik legnépszerűbb játék legyen. Köszönhető ez annak, hogy a fantasztikusan kidolgozott küldetések mellett a cég többi programjához hasonlóan, a Warcraft 3-nak is az igazi szépségei a többjátékos módban bukkannak csak elő.

Ez a sok éve működő alaprecept pedig – tökéletes single- és multiplayer módok – mindig elkápráztatja mind a szakma, mind a játékos társadalom tagjait. De próbáljunk meg kissé mélyebbre ásni a siker titkában: minek köszönhető, hogy a Blizzard játékai olyannyira tökéletesek? Miért játsszák még ma is százezrek a Starcraftot, és milliók a Diablót? Mitől olyan megunhatatlanok? A következő bekezdésekben ezekre a kérdésekre keresem a választ.

Minden a helyén! A sok-sok éves fejlesztés nem a véletlen műve. A készítők minden esetben a tökéletesre törekszenek, és ezt szinte mindig meg is valósítják. Ha valami nem egészen olyan, mint amilyennek lennie kell, nem legyintenek egyet, mint más tenné, hogy „á, jó lesz ez így, úgyis nyakunkon a határidő vaze", hanem igenis újratervezik az adott részt addig, amíg a maximalista projectvezető is elégedetten nem bólint. Ennek köszönhetően tényleg a legkisebb részlet is mindig a helyén van az első ikontól az utolsó háttérig. Még olyan apróságokra is van idejük figyelni, mint a Warcraft 1 óta jellemző, több száz humoros beszólás az egységekre való folyamatos kattintgatáskor – melyik más fejlesztőcég kedveskedik hasonló apróságokkal a játékosoknak?

Először valamennyi Blizzard játék iránt az elképesztően alaposan kidolgozott történet kelti fel az érdeklődést: a kézikönyv mindig sok-sok oldalon tárgyalja az előzményeket, mi pedig lassan nem tudunk, nem akarunk elszakadni a csodálatos fantasy világtól. Apró részletekig átgondolt, lélegző univerzumok, amelyek lassan mindenkit magával ragadnak. Mindezt elsősorban a messze földön híres, szemkápráztató Blizzard-animációk keltik életre olyan profizmussal, hogy az intro után nincs erő, mely visszatarthatná a lassan önkívületbe eső játékost, hogy a Single player opcióra kattintson – a cikkíró természetesen nem kíván általánosítani, csupán saját esetéből indul ki. :P A játéktérben sem győzünk rácsodálkozni a dolgokra. A Warcraft 2-től kezdve elmondható, hogy minden egyes textúra, tereptárgy, egység, épület nem csak grafikailag, de esztétikailag is tökéletesen kidolgozott és borzasztó kifejező – a viszonylag alacsony részletesség ellenére is! Igen, valóban valahogy így nézhet ki egy kutatóközpont vagy egy anyahajó. A hangokat tekintve még nagyobb igényesség mondható el: az egységeket életre keltő színészek egytől egyig a legprofibbak közül valók, és igazi egyéniséggel látják el valamennyi szereplőt. Kerrigan maró cinizmusa, Arthas pálfordulása, Illidan lekicsinylő stílusa mind-mind elsősorban nekik köszönhető. A hangok nem csak általánosságban fantasztikusak: minden egyes zerg szörcsögés, Grunt röfögés, vagy Zealot erőfitogtatás borzasztóan jól el van találva, és ettől nem válnak unalmassá százezredik rájuk kattintásra sem. A zenéről is minden esetben csak szuperlatívuszokban lehet beszélni: egészen hihetetlen, mennyire visszaadják a három, illetve a négy faj eltérő hangulatát, de önmagukban is simán megállnák helyüket. Az aláfestés, a hangok, a grafika és persze a lejjebb tárgyalásra kerülő játékmenet együtt alkotja a Blizzard-játékok utolérhetetlen, lebilincselő atmoszféráját. Külön-külön is felülmúlják az összes hasonló játék részeit, együttesen pedig olyan fantasztikus programokat eredményeznek, mint a Starcraft, vagy most a Warcraft 3.

RTS ma és 1994-ben. Bár a real-time stratégiai játékok pontos fejlődésének története is megérne egy komolyabb értekezést, a stílus változását nagyjából nyomon követhetjük csak a Blizzard stratégiai programjait vizsgálva is. Amúgy is ugyancsak nagy kiabálás, szitkozódás, és egymásra mutogatás indulna meg a fejlesztőcégek között, ha azt kellene eldönteniük, melyik irányítás/játékbeli újítás kinek is az ötlete volt, és ki koppintotta le a másikról. A lényeg, hogy mind irányítást, mind összetettséget tekintve a stratégiai programok borzasztóan sokat fejlődtek az elmúlt nyolc-tíz évben – na és persze a grafika sem maradt a régi színvonalon.

Kezdetben a ma magától legértetődőbb alapvető irányítási funkciók is hiányoztak. Mi sem természetesebb most, hogy bal gombbal kiválasztom az egységeket, és jobbal – C&C-ben ballal - pedig elküldöm őket támadni, avagy bányászni. Pedig bizony-bizony a Warcraft 1-ben még szépen ki kellett jelölni peonunkat, kiválasztani a jobb oldalon feltűnő menüből a végrehajtandó utasítást, majd a célpontra bökni. A Warcraft 2-ről már elmondható, hogy megvoltak benne a legelemibb kényelmi opciók – ezzel a játékkal még ma sem idegesítő játszani. Téglalapot rajzolva akár kilenc egységet is kijelölhettünk, akiket egyszerre utasíthattunk a másik egérgomb használatával. Harcosoknál megjelent az őrjáratosztatás és az attack ground, azaz bizonyos terület állandó sortűz alatt való tartása. Emlékszem, annak idején ezzel a programmal irányítást – és minden mást is – tekintve tökéletesen meg voltam elégedve, egyáltalán nem tűnt fel, hogy minden egyes elkészült egység után újra a barakkra kell kattintanom, és manuálisan kiadnom az újabb gyártási parancsot.

A Warcraft 2 és a Starcraft között eltelt több mint három év során hihetetlen mennyiségű ilyen-olyan valós idejű stratégiai játék lepte el a piacot, köztük olyan emlékezetes darabok, mint a Dark Reign, vagy az Age of Empires első része, amelyek nem kevés új ötlettel gazdagították az éppen RTS-t fejlesztő csapatok fantáziáját, és mintegy előkészítették a terepet az új etalonnak, a Starcraftnak. A program tartalmazta a lassan alappá váló csoportkijelölési, több egység gyártásának sorba állítását, az azonnali küldést és még rengeteg egyéb kényelmi funkciót. Erre a jól kidolgozott irányítási

rendszerre szükség is volt a felhőtlen egymás elleni küzdelemhez; igaz, egyjátékos módban sem, de multiplayerben meg aztán pláne senki nem az irányítással akar bajlódni. A Warcraft 3-ban már nem nagyon került sor igazi újításra – nincs már hova fejlődni? -, néhány új apróság, mint például a csoportokon belüli alcsoportok létrehozása, vagy a varázslatok automatikus alkalmazásának beállítása került csupán a programba

Bányássz bányász! A játékok termelési hátterét megvizsgálva érdekes tendenciákat fedezhetünk fel. A Warcraft 2-ben harmadik nyersanyagként megjelent a hajók ellátására szolgáló olaj. A bányákba szinte korlátlan számú munkást küldhettünk be hihetetlen mértékben meggyorsítva ez által az első számú nyersanyag kitermelését. A Starcraftban ez az összetettség csökkent: mindössze két alapanyag, a kristály és a gáz beszerzésére kellett koncentrálnunk.
A gyűjtögetés sebességnek határt szabott, hogy egyszerre egy kristálydarabhoz illetőleg gázlelőhelyhez egyszerre csak egy munkás férhetett hozzá. A Warcraft 3-ban még tovább korlátozták a kitermelés lehetőségeit: fix öt munkás dolgozhat a bányában, és mivel alapvetően ez az alapanyag határozza meg lehetőségeinket, csak annyi a dolgunk, hogy a befolyó aranyhoz megfelelő mennyiségű fát vágassuk ki. A termelés tehát egyre jobban behatároltabbá vált, az egyéb stratégiai lehetőségekből viszont mégis egyre több lett bizonyos újításoknak köszönhetően. Immár kicsiny hadi- és termelési iparunkat igen erősen össze kell hangolnunk. Nem lehet büntetlenül bármennyi munkást alkalmazni több lelőhely esetén sem, mert 40 illetve 70 fő felett bizony keményen adózunk! Nem kell matematikaprofesszornak lenni ahhoz, hogy rájöjjünk, nem érdemes két munkással többet munkába állítani, ha pont miattuk érjük el az egyik egységlimitet: a gyorsabb, de kisebb mennyiségű aranyáramlás nem túl kifizetődő.
A termelés fokozásához amúgy is harcosokra lesz szükségünk, nem lehet csak úgy titokban mindenhol új lelőhelyeket meghódítani, mint a Starcraftban, mert bizony a különböző fajok képviselői keményen védik ezeket. Kétszer is meggondolja az ember a terjeszkedést – nem túl kellemes, mikor győztes csata után az ellenség friss serege rajta üt legyengült harcosainkon. Az Undead faj esetében a termelés-katonai kapcsolat még összetettebb, itt ugyanis csak az egyik alapharcos képes favágásra, nem pedig a bányász. Na már most pocsékolás egy ilyen remek, életerejét gyorsan visszaszaevő (nem elírás) harcost csak favágásra használni, viszont nem lehet állandóan támadásra készen tartani sem, mert valakinek a fenyők kidöntésével is foglalkoznia kell.

Stratégia felsőfokon. A Warcraft második részében a két faj, az ember és az ork épületei és tulajdonságai - életerőt, sebzést, és minden más értéket tekintve - teljesen megegyeztek egymással, csak az elnevezésük és kinézetük volt különböző. A varázslatok viszont eltérők voltak, igazából csak ez tett különbséget a két faj között – és ennek volt köszönhető az orkok erőssége is: a vérszomjjal felvértezett ogréknak a halállovagok nem igazán tudtak ellenállni.
A Starcraftban már három nem csak hangulatában, de technológiájában is a teljesen eltérő faj közül választhattunk - és talán ez volt a program legkiemelkedőbb tulajdonsága. Iszonyatos mennyiségű változatos egység került a játékba. Itt már nem csak arra kellett figyelni, hogy ki képes földi, illetve repülő egységet támadni, de megjelentek a láthatatlan harcosok is, akikhez külön detektort (vagy ha a korr-nak jobban tetszik, érzékelőt :P) kellett alkalmaznunk ahhoz, hogy egyáltalán meg tudjuk sebezni őket. Természetesen ezek a befolyásoló tényezők a Warcraft 3-ban is jelen vannak, bár a láthatatlanság már közel sem játszik olyan jelentős szerepet, mint a Starcraftban. Helyette viszont immár a napszakok is változnak, bár ennek sincs – elfeket kivéve - nagyobb befolyása alkalmazott taktikánkra.
Az egyik legjelentősebb eltérés stratégiai szempontot tekintve a kiképezhető maximális egységszám fokozatos csökkenése. A Warcraft 2-ben akár több ezres ork hordák is összecsaphattak egymással, semmilyen egységlimit nem volt. A Starcraftban már csak legfeljebb 200-an leshették utasításainkat, most pedig a maximális létszám elméletileg kilencven, gyakorlatilag inkább hetven. A változtatás célja egyértelmű: igenis, minden egyes emberre oda kell figyelni, ne fajuljon a játék észnélküli egységgyártásba. Az adózás bevezetése is ezt kívánja elősegíteni. Ezeknek köszönhetően a fejlesztési lehetőségek előtérbe kerülnek, és természetesen a Diablo-szerű, fokozatosan fejlődő hősök is, akik szinte végtelen számú stratégiai lehetőséget visznek a játékba, főleg többjátékos módban.
Elvileg az igen korlátozott egységszámnak köszönhetően a védekezést szolgáló, a limitet nem terhelő védőtornyok túlságosan előtérbe kerülnének, de ez nem következik be, hála egy szintén ötletes újításnak. A pályák nagy többségének van egy vagy több kulcsfontosságú pontja – általában életerő- vagy mannavisszatöltő kút -, amelyekért állandó küzdelem folyik a játék elejétől fogva. A különböző boltokban megvásárolható egységek és italok tovább színesítik a palettát.
Ezeknek az újításoknak köszönhetően elmondható, hogy bár a négy faj nem különbözik olyan radikálisan egymástól, mint a Starcraft népei - technológia fájuk nagyon hasonlít, és sok egységnek megtaláljuk a párját a másik oldalon –, mégis, bár hihetetlen kimondani, a játék több lehetőséget rejt magában, mint nagy elődje, a máig töretlen népszerűségű Starcraft.

Hova tovább, Blizzard? A cég jelenleg mindössze egyetlen hivatalosan bejelentett programon dolgozik, az online RPG-őrületet meglovagoló World of Warcrafton. Mostani sikerüket biztosan megkoronázzák egy kiegészítő lemezzel, és azután, esetleg már előbb is, hozzálátnak egy jelenleg még talán számukra is ismeretlen, új projecthez.
Nehéz megjósolni, mi lesz az, mindenesetre az biztos, hogy a cég fejesei ejtettek el néhány kósza szót a Diablo 2 folytatásának terveiről. Mindenesetre bármi is legyen a következő fejlesztés, mi a legfeszültebb várakozással fogjuk várni, mert ha csak tized olyan jó lesz, mint a cég korábbi programjai, már megéri vele játszani.

Greg5
greg5@freemail.hu

WARCRAFT III

Fejlesztő: Blizzard Entertainment **Kiadó:** Vivendi Universal **Web:** www.blizzard.com

Végre ezt is megéltük! Hosszú, szinte végtelennek tűnt az idő, mely alatt már gyakran le is mondtunk az újabb hőn áhítozott Blizzard-játékról, de végül ismét bebizonyították: érdemes volt várni. Minden kétely, mely időközben felgyülemlett bennünk, minden negatív gondolatunk szertefoszlott, amikor először megpillantottuk a programot. Pedig valljuk be; közülünk gyakran még a legfanatikusabbak is el-elgondolkoztak azon, hogy vajon megéri-e a várakozást, vajon tényleg lesz olyan jó, mint ahogyan azt az évek alatt megszokhattuk a nagy B betűs csapattól. Engedjétek meg, hogy mi válaszoljunk erre a kérdésre: igen, megérte. Hölgyeim és Uraim, megérkezett minden idők legjobban várt stratégiai játéka, a Warcraft III!

RPG és RTS. A Warcraft III nem csupán egyszerű valós idejű stratégiának készült, hanem olyan szerepjáték-elemekkel dúsított programnak, mely összetettségével sok-sok óra után is képes döbbenetet kiváltani kipróbálójából. Első és egyben legfontosabb újdonságként megjelentek benne a hősök, akikből fajonként mindenki hármat birtokolhat. Ezekre a fontos egységekre kiemelt figyelmet kell szentelnünk, ugyanis varázslataik és különleges képességeik által gyakran egyedül is képesek eldönteni a harcok kimenetelét. Minden ütközetben tapasztalati pontot gyűjthetnek be, majd szintlépésük esetén valamilyen képességre tesznek szert, melyekből minden egyes hősnek négy lehet (ez így összesen 48 darab, ami nagyon szép szám). Ezek a pluszok lehetnek passzívak-, tehát auraszerűen átadódnak a közelben lévő egységekre, vagy egyszerű varázstudományok, melyek segítségével lebéníthatunk vagy elpusztíthatjuk ellenségeinket. Mindezek tetejébe rendelkeznek inventoryval is, ahova hat különféle varázstárgyat pakolhatunk, melyekből szintén óriási számmal akad a játékban. Varázsitalok, tekercsek, páncélok, fegyverek, egyszóval hihetetlen mennyiségű kacat, aminek köszönhetően – hasonlóképp, mint a Starcraftban – soha nem tapasztalhatunk két egyforma ütközetet.

Két fontos újítás is megjelent még a színen, melyek közül egyik a fenntartási költség megjelenése. Ez arról szól, hogy minél nagyobb sereget birtoklunk, annál több nyersanyagunkba fog kerülni annak fenntartása. A program három „adózási" szintet különböztet meg egymástól, melyek egységeink számával párhuzamosan magasabb zónába tesznek minket – először nulla, azután harminc, végül hetven százalék megy „veszendőbe" a betakarított anyagokból. Ebből kifolyólag bizonyos szintű gátat vetettek a hatalmas seregekkel történő elsöprő letarolásoknak, mindenkinek legfeljebb 2-3 tucat katonával kell megvívnia csatáit. Ráadásul a többszereplős játékokban sokak által mélységesen elítélt rush-olók (ők azok, akik gyorsan lerohanják ellenfeleiket) ellen is jól működik ez a dolog, ugyanis megfontolhatóvá vált az a tény, miszerint amíg nincs sereg, van bevétel.

A következő újdonságot a napszakok megjelenése hozta. Ennek változása – a látótávolság csökkenésén és növekedésén kívül – rengeteg mindenre van befolyással. Az Árnyelfek és az Élőhalottak éjjel, míg az Emberek és az Orkok nappal hatékonyabbak; ennek részleteire később még visszatérünk.

A mesterséges intelligenciára pedig egyszerűen nem tudunk szavakat találni. Szinte minden feladatot levesz a játékos válláról, a gép rengeteg automatikus varázslatot és opciót elvégez helyettünk (pl. Élőhalottaknál a hullabegyűjtés), aminek hála jóval több dologra lesz időnk odafigyelni. Ha karaktereinket csoportokba rendezzük, támadáskor és mozgáskor igyekezni fognak úgy helyezkedni, hogy a közelharcra szakosodott egységek elöl-, a távolsági fegyverekkel rendelkezők, az ostromfegyverek és a varázstudók pedig hátul maradjanak. Ezen felül a gép harc közben a veszélyesség alapján létrehozza saját kis prioritási sorrendjét, aminek köszönhetően szinte egyetlen feleslegesen eleresztett lövést sem láthatunk. (Példának megemlítenénk, hogy érdemes megfigyelni, amint a hátsó sorokból keményen osztogató mozsárágyús csapat mindig a legerősebb ellenfelet célozza, akiket pedig már alaposan megsebesített, rábízza társaira).

Fajtalankodás. A trilógia második részében még csak Orkok és Emberek küzdelmébe szólhattunk bele, ezúttal viszont megjelent két újabb „népcsoport", akik méretes számú újdonságokat vonultatnak fel a programban. Ezeknek a fajoknak a megalkotásához a készítők rengeteg ötletet merítettek előző stratégiai játékukból, a Starcraftból, mely tény természetesen nem hátrány – főleg akkor, ha a tökéletes kiegyensúlyozottság a tét. Mivel az újonnan megjelent Élőhalottak és Árnyelfek irányítása és kezelése teljes mértékben különbözik a már jól ismert fajokétól, a veterán játékosok hamar rájöhetnek, hogy az erőviszonyok közt még koránt sincs minden rendben. Mind a mai napig, sőt, valószínűleg még jó ideig zajlani fog az a finomhangolás, melyet különböző letölthető javítások formájában fognak számunkra közzétenni, s amelyekben igyekezni fognak középen tartani e négytálcás mérleg nyelvét.

Emberek – Az Emberek Szövetségébe törpék, tündék és természetesen emberek tartoznak. Sokak által kedvelt faj, legfőképp azért, mert irányításuk és gazdaságuk vezetése nem igényel túl sok fejtörést. Erőforrásaikat a már megszokott módon biztosítják maguknak, parasztjaik az aranybányákból értékes fémet, a közeli erdőkből pedig hasznos faanyagot szállítanak kastélyaikba. Hatalmas előnyt jelent számukra az, hogy képesek egyetlen építkezés során több munkással lerövidíteni a házak elkészülési idejét, aminek köszönhetően gyakran folyamodhatnak gyors letámadásokhoz. Fűrésztelepeik nem csupán a fa gyorsabb mozgatását teszik lehetővé, de két igen jó tulajdonságot is kifejleszthetnek ott, melyek hatékonyabb favágást és masszívabb épületeket eredményezhetnek. Ez utóbbi tény gyakran hosszú percekre leköthet támadó csapatokat, ugyanis ezáltal épületeik óriási életerőponttal rendelkezhetnek. Varázstudóik, a papok és a mágusok is hasznosak, de igazán mozsárágyús egységük az, amellyel rengeteg kellemetlen percet szerezhetnek ellenfeleiknek. Jó pár stratégiai trükk létezik ennek az egységnek a kihasználására, mivel képesek a fákat is kirobbantani a helyükről.

Három hősük közül (a Főmágus, a Hegyek királya és a Paladin) az utóbbi, a lovag az, akit mindig érdemes megidéznünk. Ugyanis ha hatodik szintre emelkedik, képes feléleszteni elesett bajtársait, akikkel pillanatok alatt megfordíthatja az ostromok kimenetelét. Nem szabad lebecsülni.

(Érdekes tény, hogy mint a Starcraft esetében, a történet szempontjából az emberek ezúttal is a rossz oldalra sodródnak. Már az első percben kiderül, hogy kifejezetten szűklátókörűek, az egyszeméyes hadjáratból hamarjában egyszemélyes bosszúhadjárat kerekedik, melynek részleteit természetesen nem áruljuk el – hisz maga a sztori már önmagában is roppantul szórakoztató.)

Orkok – Az Ork Horda szereplői közt találjuk a játék legerősebb földi egységeit. Hagyományos módon gyűjtögetik a fát és az aranyat, viszont építkezéseiken egynél több egységük nem vehet részt. A történetben kifejezetten pozitív szereplőként vannak jelen, mindig bátran, testvériesen és önfeláldozóan viselkednek.

Repertoárjukban olyan hasznos fejlesztéseik vannak, mint például a tüskés barikádok, melynek köszönhetően több lépcsőben, egyre hatalmasabb tüskék nőnek ki épületeikből – ezáltal sebesítve meg a közelharcban támadó gyalogosokat. Elsődleges élelemellátó épületeik, a védőlyukak is hasznosnak bizonyulhatnak ellenséges támadáskor, ugyanis egyetlen utasítással odavezérelhetjük peonjaikat (legfeljebb négyet), akik dárdákat hajigálva légi- és földi egységekre egyaránt veszélyt jelenthetnek. Mindezek tetejébe az Orkok támadáskor képesek fosztogatni is, ami annyit tesz, hogy ha közelharcban épületet ostromolnak, akkor arany és fa kerül raktárjaikba.

Az Orkok irányítják sokak kedvenc egységét, a Kodót is, akivel egyetlen harapással felfalhatunk nálánál kisebb, nem hős egységeket. Ekkor az állat a lenyelt ellenfelet elkezdi megemészteni, viszont ha eközben elpusztul, gyomrából a pórul járt eledel előkerül. Említést érdemel még a Troll Vajákos gyógyító őrszeme is (Healing Ward), amelyet ha a földre helyez, a közelében lévő Ork egységek villámgyors regenerálódáson mennek keresztül. Csatában ez igen hasznos, ily módon képesek lehetünk magunk alá gyűrni jóval nagyobb létszámú seregeket is.

Hőseik egytől-egyig kiváló harcosok (a Pengemester, a Távolba látó és a Tauren főnök). A Pengemester legjobb tulajdonságával másodpercek alatt szélviharként végigsöpörhet a pályán letarolva mindenkit az útjából, a Tauren pedig alabárdjával a játék legerősebb csapásait osztogatja.

(Megjegyzés: Az emberekkel együtt az Orkok életereje nappal gyorsabban regenerálódik.)

Élőhalottak – Számunkra úgy tűnt, hogy a legerősebb oldalt az Élőhalottak képviselik. Rengeteg megkötésük ellenére kifejezetten támadó karaktereik vannak, gyorsan kifejleszthető és olcsó védelmi épületüknek (amely egyben az élelmet is biztosítja nekik) egyszerűen nincs

párja. Hátrányuk, hogy nyersanyagaik beszerzéséhez sajnos nem csupán elsődleges építőikre, az Akolitusokra van szükségük, ugyanis a faanyagot a legegyszerűbb támadó egységeiknek, a Ghouloknak kell szállítaniuk. Eközben kisebb-nagyobb fennakadásaik akadhatnak az arany beszerzésével is, ugyanis minden bányát szellemjárt helylyé kell átalakítaniuk, ami eleve nem olcsó mulatság, ráadásul igen sok időbe telik.

Építkezni kizárólag arra a mételyre képesek, amely velük együtt rothadva terjed a lábuk alatt (lásd Zergek a SC-ból). Igazából nem is építenek, hanem Akolitusaikkal megidézik a szükséges épületeket, majd a varázslat végeztével odébb állnak (lásd Protossok a SC-ból). Ezeket a megidézett épületeket aztán pár építő később nyersanyagokért cserébe bármikor „felszedheti", ezt a tulajdonságukat ugyancsak előnyükre kovácsolhatják.

Mindezek felett remekül képesek manipulálni a hullákkal is. Temetőik végtelen számban biztosítják számukra a holttesteket, melyeket vagonokba pakolva odacipelhetnek a harcszíntérre, majd Nekromantáik segítségével (teljesen automatikusan) minden egyes halottból két csontváz harcost kreálhatnak. Ezeknek aztán ember legyen a talpán, aki ellen tud állni...

A Halállovag nevű hősükkel – ugyanúgy, mint az emberek Paladinjával – feltámaszthatják az elesetteket, annyi különbséggel, hogy a Halállovag ezzel az ellenfél harcosait is saját oldalára állíthatja. Végezetül pedig megemlítenénk a Rettegett Nagyurat (Dread Lord), akinek a vámpír aurája hatósugarában lévő élőhalottak minden támadásukkor életerőt szívnak magukhoz.

(Megjegyzés: az élőhalottak repülő egységei, de leginkább a sárkány iszonyatúan erős lett. Képes lefagyasztani, ezáltal megbénítani egyes épületeket, melyekben így még a termelés is leáll. Ráadásul fajuk a mételyen állva gyorsabban regenerálódik.)

Árnyelfek – Azon felül, hogy az Árnyelfek világa páratlanul szép, kivételesen ütőképes sereg verbuválható belőlük. Épületeik érző lényekből állnak, akik legtöbbjét Ősieknek nevezik. Ezek a faszerű monstrumok bármikor kiszedhetik gyökereiket a földből, és – csigalassúsággal ugyan, de – odébb araszolhatnak. Az arany bányászatát furcsa módon végzik, ugyanis gyökereikkel körülfonják azokat, majd lidércek segítségével villámgyorsan „kiszívják" azok kincseit. Egyedül ők azok, akik a szükséges faanyagot nem azok kivágásával szerzik meg, ugyanis mágia segítségével hazavarázsolják azt.

Ezek az éjszakai élethez szokott élőlények az első farkasüvöltést követően képesek a sötétben láthatatlanná válni, ami egészen addig tart náluk, amíg mozdulatlanok maradnak. Élelemellátásukat a Hold Kutak biztosítják, melyek automatikusan felgyógyíthatják a közelben állomásozó egységeket, majd a Hold feljövetelével újratöltődnek energiával.

Igazából nem sok támadó egységre támaszkodhatnak, az olcsó és hatékony íjász kivételével csupán fejlett varázstudományukra alapozhatják győzelmüket. Egyetlen kivétel ez alól Kiméra nevezetű kétfejű sárkányuk, aki képes savval beborítani célpontjait így okozva további sebzést azoknak.

Az Árnyelf hősök jók, de korántsem felülmúlhatatlanok. A Démonvadász gyors, közelharcra szakosodott egység, aki képes démonná változni, de nem igazán állja meg helyét a harcmezőn. Mindhárom hős közül a Liget Őrének legvégső varázslatát tudnánk csak kiemelni (tranquility / békesség), mely esőszerűen hull alá, majd felgyógyítja a közelben lévő Elfeket.

(Megjegyzés: mivel az Árnyelfek igen lassan és nehézkesen juthatnak csak fához, érdemes felkutatni velük egy Goblin laboratóriumot. Itt vásároljunk magunknak a Shredder nevű egységből, amelyik kétszázas csomagokban elvégezheti számunkra a betakarítást. Erdővédelem ide vagy oda, még mindig jobb, mint a fahiánytól kipusztulni.)

Baráti segítség. Ha csúnyán szeretnénk kifejezni magunkat, akkor azt mondanánk, hogy a Warcraft III roppant mód felhasználóbarát. De nem ez a jó szó erre, ezért inkább úgy mondjuk, hogy felettébb könnyen kezelhető. Minden billentyű, melyet a játék irányításához rendeltek, idővel elengedhetetlen lesz ama játékosok számára, akik profivá szeretnék képezni magukat. Kezdve az egyszerű építésekhez használatos gyorsbillentyűktől egészen az olyan apróbb finomságokig, mint az „A" gombbal történő támadások levezetése, hamar rájöhetünk, hogy pötyögőnk nélkül gyakran hátrányba kerülhetünk.

Ilyen segítség például a TAB és a SHIFT+TAB gombok, melyekkel a csoportokon belül válthatunk lé-

A KÉZIKÖNYV

Érdemes említést tenni játékhoz mellékelt magyar nyelvű kézikönyvről is, mely várhatóan vegyes érzelmeket fog kiváltani tulajdonosaiból. Roppant nehéz olyan fordítást készíteni, melyben az angol szavak és kifejezések magyar megfelelői nem hangzanak néha furcsának vagy szokatlannak. Úgy vettük észre, hogy a hazai forgalmazó ezúttal sikeresen vette ezt az akadályt, bár a könyv olvasásakor gyakran olyan érzésünk támadt, mintha túlságosan is ragaszkodtak volna a szó szerinti fordításhoz. A cikkünkben szereplő kifejezéseket innen bátorkodtunk kölcsön venni, reméljük, hogy mindannyitoknak sikerülni fog megfelelő helyre tenni a neveket.

nyeink közt (először a hősök, aztán a varázstudók, a sor végén pedig a harcosok jönnek). Aztán ott az ALT billentyű, amelyet ha lenyomva tartunk, és ezáltal adjuk ki a mozgási parancsot, akkor egységeink a formációt figyelmen kívül hagyják, és a gyorsabbak nem várják be a lassabbakat - például az ostromgépeket vagy a katapultokat. De természetesen ott vannak a régi kedvenceink is, tehát ismét használhatjuk a soremelőt több utasítás kiadására is, ezáltal létrehozhatunk bonyolultabb járőrözési útvonalakat, vagy előre meghatározhatjuk egy-egy támadás sorrendjét. Hotkey-k lettek beépítve a hősöknél lévő tárgyak használatára, az üzenetek nyolc mélységben történő visszanézésére stb.
Erre persze sokan mondhatnák, hogy ez elvárható lenne a mai játékoktól, de ne feledjük azt, hogy a Blizzard előző stratégiái, a Warcraft II és a Starcraft voltak azok, amelyekben ezek az ötletek napvilágot láttak. Azóta pedig az egyszerű csoportlétrehozások már alapvető dolognak számítanak mindenhol, és mint mindig, a fejlesztők most is képesek voltak forradalmi újdonságok bemutatására – már ami az irányítás leegyszerűsítését illeti.

Káprázat. Amikor megjelentek az első bemutató jelleggel összedobott képkockák a Warcraft III-ból, döbbenten figyeltük azokat. Részletgazdag környezetet, aprólékosan kidolgozott egységeket, cikázó villámokat figyelhettünk meg rajtuk, melyek megalapozták bennünk az „erre érdemes lesz várni" hitünket. Aztán ahogy telt az idő, és bekövetkezett a szokásos megjelenési dátummal kapcsolatos csúszás, a kiállítások alkalmával bemutatott kedvencünkről évről-évre azt vettük észre, hogy a poligonok számát nagymértékben visszavették, a víz kifejezetten csúnya lett, egyszóval ahogy az egész akkoriban festett, az nem volt valami bizalomkeltő. Olyannyira megerősödött bennünk a kétely, hogy még a béta-tesztelőkhöz eljuttatott változatot megnézve sem éreztük azt a bizonyos döbbenetet.
Nem úgy, mint amikor a végleges változatot megpillantottuk. Úgy tűnt, mintha az egészet kicserélték volna, egyetlen pillanat alatt megváltozott minden. A folyók és a tengerek hullámai fodrozódni kezdtek a partok közelében, felbukkantak a növények és a madarak, végül mindezt látva teljesen új véleményt alkottunk a programról. Csupán egyetlen szót voltunk képesek kinyögni (és elnézést kérek, ha a pozitív jelzőkkel a későbbiekben még szóismétlésekbe folyok gabalyodni): fantasztikus.
A játék textúrái tűélesen feszülnek az egyszerűnek tűnő objektumokra és lényekre. A toronyórán tisztán kivethető, hogy épp mennyit mutat, a Goblin Laboratórium előtt fekvő lábtörlőn pedig nagy betűkkel ott áll: welcum. A különleges effektusok, a varázslatok színpompás világa tökéletesen illeszkedik ebbe a környezetbe, amely bár inkább meseszerű, mint élethű, senkinek se lehet rá egyetlen rossz szava sem. Gyakran érdemes az egér görgetőjével ránagyítani a képre, s így – bár ez leginkább csak a látványosság fokozása érdekében hasznos, – könnyen megmutatkozhat a Warcraft III egyik legerősebb oldala.
Mindezek tetejébe az egész olyannyira jól programozottnak tűnt, hogy valamilyen közepes-jó konfiguráción 1280x960-as

VILÁGSZERKESZTÉS

Ahogy 1998-ban a Starcraft esetében már tapasztalhattuk, a Blizzard csapata ez alkalommal is melléklete saját hadjárat-, küldetés és világszerkesztő programját a Warcraft III-hoz. Hasonlóképp, mint a négy évvel ezelőtt megjelent Staredit, a szoftver most is különlegesen összetett, mindemellett rendkívül könnyen kezelhető lett. Bár a 2D-ből 3D-be való átállás kicsit komplikáltabbá tette a vállalkozó kedvűek számára a pályatervezést, megnyugtatásképpen kijelenthetjük, hogy bárki nagyon hamar elsajátíthatja használatát. Ehhez nyújtanánk most kevés segítséget nektek, reméljük, hogy hamarosan belevágtok egy-két pálya, jobb esetben hadjárat megtervezésébe, elkészítésébe. Ezeket a saját készítésű munkákat természetesen szívesen megosztjuk minden olvasónkkal, úgyhogy ne késlekedjetek elküldeni őket hozzánk. CD-mellékletünk frissen beindított Warcraft III rovatán belül helyet fogunk szorítani nekik.

Nos, akkor lássuk, hogy miként is használjuk alapszinten szerkesztőt! Az első lépés természetesen a tervezési fázis legyen. Gondolkodj el, hogy milyen pályát szeretnél. Nem árt, ha van valamiféle elképzelésed arról, hogy milyen környezetet választanál a táj megalkotásához. Ez lehet akár sivatagos, mocsaras, sűrű erdős, sőt, az összetett lehetőségek végett akár kombinálhatod is ezeket (pl. északon havas, délen fás stb.). A méret megadásakor légy óvatos, elsőként ne vidd túlzásba, bőven elég lesz 128x128-as is (Figyelem! A Starcrafttal ellentétben ez jóval több munkát igényel!).

Mint legtöbben, először mindenki többszereplős térkép megalkotásába kezd. A szerkesztést a táj kialakításával kell kezdeni, ami annyit tesz, hogy a jobb oldalon található Tool Palette menüből ki kell választani a Terrain Palette menüt, majd annak segítségével alakítsd ki a magasságokat. Ez igen hosszadalmas művelet, ráadásul lassabb gépeken csak kisméretű ecsettel lehet dolgozni, úgyhogy sok türelmet igényel. Ezután helyezd el a játékosok kezdőpontjait (unit palette / start location), amelyek helyén a későbbiekben még változtathatsz.

A hegyek és a dombok „kiemelése" után jöhet a rajzolás, azaz a textúrák felvitele. Ehhez a művelethez érdemes betölteni valamelyik hivatalos Blizzard térképet, hogy megnézd, melyik minta hol mutatna jól a pályán - teszem azt, a sűrű fű az erdők alatt, a vizekhez sziklás talaj. Bízz a pályatervezőkben, értették a dolgukat.

Ha ezzel nagyjából kész vagy, akkor jöhetnek a doodadek, azaz felszínből kiemelkedő tárgyak lepakolása. Ebbe a csoportba rengeteg minden tartozik, olyan fontos tereptárgyak, mint a gyártáshoz szükséges fák, a sziklák vagy a hidak, de ide tartoznak a díszítéshez elengedhetetlen kellékek is, mint például a bambusz, az elefántfű, vagy a vízfelszíneken pompásan mutató liliom is. Elsőként erdőket, azaz fákat érdemes ültetni. A gyorsabb munka érdekében a nagyobb területek letakarásához itt is alkalmazhatunk méretesebb ecsetet.

Miután az erdők a helyükön vannak (arra is ügyelni kell, hogy a kezdőpontok közelében elegendő kivágható anyag legyen), akkor jöhet a díszítés. Ezt a fázist személy szerint fontosnak és nagyon érdekesnek tartom. Itt mindenki kiélheti alkotási és művészi vágyait, szinte semmi sem szab gátat kreativitásunknak. Minden környezethez találhatunk odaillő kelléket, ráadásul a Stareditben maximalizált 256 darabos limitet most a készítők 4096 darabban határozták meg.

Eközben elhelyezhetünk néhány másodlagos letelepedési helyszínt is (aranybányákkal együtt), ahova a későbbiekben minden játékos tovább terjeszkedhet, ha a nyersanyagok elfogynak kezdőhelye mellől. Ezen kívül telepíthetünk pár zsoldostábort, esetleg goblin kereskedőházat is, melyek mellé – a fontossági szempontokat figyelembe véve - érdemes odaállítani pár ellenséges őrszemet is. Ezeken a szörnyeken fejlődhetnek a hőseink, lekaszabolásukkor pedig magukhoz szedhetnek pár értékes varázstárgyat – természetesen csak akkor, ha a properties ablakban (kijelölés, aztán enter) beállítottuk mindezt.

Sok más teendő lesz még a véglegesítés előtt, de azt hiszem, nem ez a megfelelő hely arra, hogy mélyebben belegabalyodjunk ebbe a témába. Reméljük, e pár sort olvasván kedvet kaptok az alkotáshoz, s mint említettük, szívesen várjuk kész munkáitokat. Sok sikert kívánunk a szerkesztőhöz!

felbontásban röccenésmentesen végigjátszhatjuk a hadjáratot.

E téren csupán egyetlen olyan „ellenvéleményt" hallottam, miszerint volt olyan, aki hiányolta a kameraforgatás lehetőségét, amivel mi mélységesen nem értünk egyet. Ugyanis a kezelhetőség e nélkül jóval egyszerűbb, ennek köszönhetően nem eshetünk abba a hibába, hogy a sok tekergetés után az se tudjuk, hol áll a fejünk – hasonlóképp, mint sok más 3D-s stratégiában. Ráadásul az ins és a del gombokkal rövid időre ugyan, de 90 fokkal elforgathatjuk a nézetet, ami segíthet a fák vagy az épületek mögött megbúvó tárgyak és egységek felkutatásában.

Természetesen az átvezető animációs képsorokra is jellemző az a kivételes minőség, amelyet a Warcraft III alapjaiban képvisel. A Blizzard stúdiójában – a Diablo II animációi után – sikerült ismét olyan filmeket alkotni, amelyeket akár óráikig is elnéznénk, és képesek lehetünk azok sokadszori megtekintésekor is újabb részleteket felfedezni bennük. Nem túlzás, ha azt mondjuk, hogy a játékban látott jelenetek a számítógépes animációs ipar remekének számító Final Fantasy film minőségével egyenértékűek. Ha már másért nem, csupán ezek megtekintéséért érdemes végigjátszani a hadjáratot.

Fülbemászó hangcsoda. Ismét dicsérő szavakat kell, hogy keressünk, ugyanis a zenéről és a hanghatásokról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A muzsika egyszerűen döbbenetes, minden fajhoz tökéletes hangulatot teremt. Az Élőhalottak sejtelmes, varázslatos dallamai hátborzongatóan végigkúsznak a gerincünk mentén, az Orkok ritmikus, pergő dobszólóira feltámad bennünk a harcolási ösztön, az Árnyelfek csilingelő zenéire pedig beindul bennünk valami megfoghatatlan érzés, amelynek köszönhetően képtelenek leszünk elszakadni ettől a mesevilágtól. Mindazonáltal a hangha-

tásokról is hasonlóképp vélekedhetünk. Érdemes odafigyelni a kidőlt fák utolsó nyöszörgéseire, vagy az Árnyelf épületekre mozgás közben, ezek mindmind nagyszerűre sikerültek.

A párbeszédek folyamán megszólaló szinkronszínészekről is úgy tűnt, hogy sikerült átérezniük szerepüket, s ezáltal páratlan hangulatot teremtettek számunkra. Elnézést kérünk, ha úgy érzitek, túlságosan elragadtatjuk magunk, de úgy véljük, hogy azok, akik még nem hallották, hogy miről is beszélünk, soha nem fogják átérezni azt a csodálatos hangulatot, melyet a Warcraft III zenéi és hanghatásai szerezhetnek mindenkinek.

Battlenetet mindenkinek! A Blizzard csapatának az erős egyjátékos mód ellenére sikerült ismét bebizonyítania, hogy nem feltétlenül megy mindez a többszereplős rész rovására. Olyannyira, hogy a Warcraft III-hoz létrehozták minden idők legösszetettebb, legjobban felépített hálózati rendszerét, amely természetesen most is Battlenet nevű internetes szerverhálózatukra épül. Rengeteg fejlesztést végeztek el okulva a Starcraft hibáiból, hiányosságaiból, így igazából nincs is min csodálkoznunk (gondolok itt most olyan apróságokra, hogy átvehetjük a megszakadt kapcsolat miatt ledobott játékostársak felett az irányítást).

Újdonságként rengeteg hasznos opció került bele ebbe a részbe, mindjárt ott van az Anonymus Match Making System, az AAM. Ennek a rendszernek a lehetősége páratlan, ugyanis arról van szó, hogy játszott mérkőzéseink kimenetele alapján a gép rangsorol minket, majd pár kattintással máris becsatlakozhatunk abba a játékba, amelyiket képességeinkhez mérten nekünk szán. Indulás előtt kiválaszthatjuk, hogy nagyjából milyen tulajdonságokkal rendelkező szervert keresünk, továbbá a játékosok számát, a térkép méretét, végezetül pedig bekapcsolhatunk pár szűrőt (csak hivatalos térkép, sebesség stb.), ami után már kezdődhet is a harc.

Természetesen Diablo II-szerű ladder rendszer is létezik a Warcraft III-hoz, melyen győzelmeink és veszteségeink száma szerint kapaszkodhatunk egyre magasabbra, s amelyet bárki megtekinthet az Explorer segítségével. Hatalmas büszkeséggel tölt el néhány játékost, ha felkerülhet erre a listára. Ahogy a nagysikerű Diablo II esetében tapasztalhattuk, valószínűleg most is lesz pár jómadár, akinek másból sem fog állni a nyári szünet, minthogy csapatokba verődve feljebb tornásszanak egyetlen nevet.

Nem árulunk el túl nagy titkot azzal, ha kijelentjük, nagy valószínűséggel a Battlenet lesz az, ami végül meghozza a végső dicsőséget a programnak. Sokakat érdekel az is, hogy képes lesz-e a nagysikerű Starcraftot felülmúlnia, amire úgy néz ki, most óriási esélye van. Mi már alig várjuk, hogy a hőség kicsit enyhüljön, és végre összejöhessünk helyi meccsek lerendezésére. Szerintem ezzel nem vagyunk egyedül...

A -3 százalék. Gyakran hallani olyan közhelyeket, mint például „semmi sem tökéletes", vagy „a kivétel erősíti a szabályt". Nos, jelen esetben nagyon nehéz volt megtalálni a játéknak azt a pontját, amelyikre azt mondhatnánk, hogy ez a rész még nem tökéletes. Ha bármi apró gondolat megfogalmazódna fejünkben, sokan azonnal rávághatnák, hogy kijelentésünk nem más, mint felesleges kukacoskodás. Őszintén mondhatjuk, hogy a Warcraft III tökéletes remekmű, de ha arra gondolunk, hogy mi nem tetszett benne, akkor rájöhetünk, hogy azért akadhat pár apróság, melyről – ha alapos kritikusi munkát szeretnénk végezni – feltétlenül be kell számolnunk.

Az egyik ilyen „gond" az, hogy úgy éreztük, a számítógép által irányított ellenfél túlságosan jól végzi a dolgát. Ha szövetségesként csatlakozik hozzánk, akkor persze ennek örülhetünk, de emberi lényként ne próbáljuk felvenni a harcot ellene. A MI által irányított játékos hihetetlen sebességgel építkezik, fejlődik és támad. Amikor mi még csak az első harcos egységünk kiképzésén gondolkozunk, ő gyakran már ott toporzékol kicsiny seregével a bázisunk előtt, és pillanatok alatt lesöpör minket a színről. Sajnos úgy vettük észre, hogy három tapasztalt veterán csupán két számítógépes ellenféllel képes felvenni a versenyt, s ezen – a nehézségi szint beállítási lehetőségének nélkülözése miatt – még csak változtatni sem lehet.

Persze az igazi többszereplős csatákat nem gépekkel, hanem hús-vér emberekkel kell megvívni. Ezért aztán legyintettünk erre a „hibára", majd piciny tüskével a körmünk alatt tovább gondolkodtunk a hiányosságokon. De hiába tettük ezt. Persze lehet, hogy csupán azért, mert időközben mi is elfogultak lettünk irányában, de ki tudja, talán az is előfordulhat, hogy valóban létezik tökéletes játék.

Egyvalamiben viszont biztosak vagyunk: a Warcraft III olyan szoftver, melyet még hosszú évekig fognak nyüstölni játékosai. Bízvást állíthatjuk, hogy örökre bevési címét a számítógépes játéktörténelem kőtáblájába, s olyan élményekkel adományozza meg tulajdonosait, amilyenekkel két-háromévente legfeljebb csupán egyszer lehetünk gazdagabbak.

Chris
chris@ipma.hu

97%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

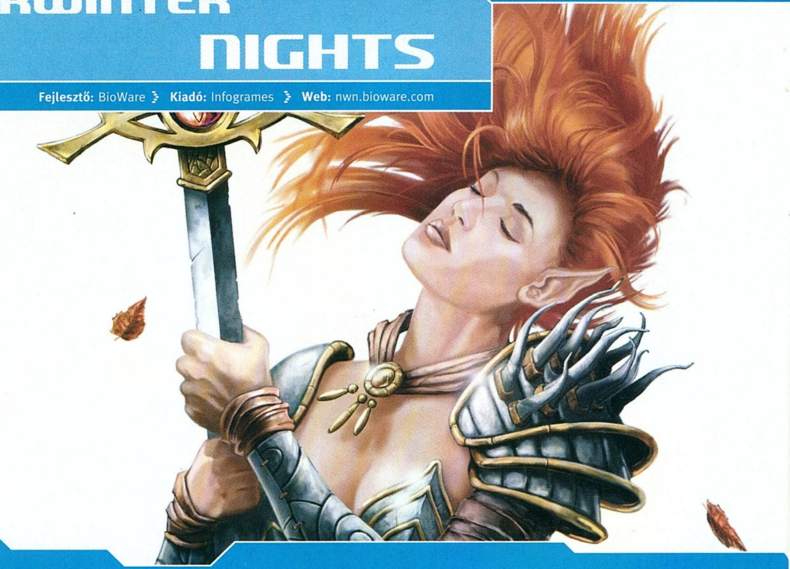
MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA

Starcraft	93%
Age of Empires II	92%
C&C: Red Alert 2	85%

NEVERWINTER NIGHTS

Fejlesztő: BioWare **Kiadó:** Infogrames **Web:** nwn.bioware.com

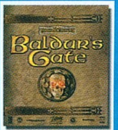


Az Elfeledett Birodalmakban, messzi északon, a Kard Parton találjuk Faerun civilizált népeinek egyik legszebb városát, Neverwintert, ahol a folyó jóvoltából sosincs igazi, fagyos tél.
Ám a termékeny folyótorkolatban élők eddig oly gondtalan napjait most szörnyű tragédiák sorozata árnyékolja be, és az Észak Ékköveként is emlegetett várost gyógyíthatatlan kór, szenvedés és pusztulás fenyegeti. Lord Nasher Alagondar jobbkeze, a gyönyörű Aribeth de Tylmarande veszélyes kalandra invitálja mindazokat, akik akár pénzért, akár dicsőségért kockára tennék életüket, hogy megmentsék a várost a csaknem biztos pusztulástól. Így hát Neverwinter Akadémiája tárt karokkal várja az újoncokat nemre, korra, fajra és kasztra való tekintet nélkül, s Tyr paladinnője mindent megtesz azért, hogy e kilátástalannak tűnő vállalkozás enyhülést hozhasson a nép kínjaira...

Itt kapcsolódhatunk a BioWare oly régóta várt szerepjátékának fő történetébe, melyben nem kevesebb vár minket, mint százórányi játék a fantázia birodalmak minden elemével, s nem kisebb céllal, mint a világ megmentése.
Lassan öt év alatt elkészült végre a cég első 3D-s RPG-je, mely jóval túlmutat elődein, hiszen az egyjátékos módban kínált kalandok csak töredékét képezik a Neverwinter Nights dobozában lapuló értékeknek! E távoli birodalom hívásának nagy nehezen ellenállva kísérlem meg most szavakba önteni nektek élményeimet és tapasztalataimat, melyeket remélem, a következő számban hasznos információtengerrel egészíthetek ki.

Szabályok rendszere. A BioWare szakított az eddigi hagyományokkal, és mert váltani, az új Dungeons & Dragons szabályrendszerét használta a NWN-hoz, természetesen a Wizards of the Coast engedélyével és jóváhagyásával. Ez persze nem garancia semmire, hiszen sajnos láttunk már egy elkeserítőre sikerült próbálkozást az AD&D 3rd Edition rendszerének használatára. S bár a Pool of Radiance 2 csúfos szereplése nem ennek volt köszönhető, de azért kicsit óvakodva figyeli az ember az ilyesmit. A vérbeli szerepjátékosok biztosan még nálam is kritikusabb szemmel fogadják majd a Neverwintert is, hiszen a klasszikus, papíros-kockás „élő" verzióhoz nekem sajnos nem volt szerencsém, így csak az összes létező szabálykönyv beválásával mélyíthettem valamelyest tudásomat. Ez alapján csak annyit mondhatok, az „új" szabályrendszer programba ágyazása többé-kevésbé sikeres lett, de persze vannak dolgok, melyeket itt sem tökéletesek még, valószínűleg soha nem is lehetnek azok, de legalább közelíthetnek felé. A DM kliens segítségével a nem tetsző dolgokat lehet tovább csiszolni: a rendszer mindenkinek a rendelke-

1998 › BALDUR'S GATE



A világűrben, egy távoli naprendszerben nyolc bolygó kering. Közülük a harmadik egészen különleges Toril népei számára, ez a világ Faerun... A Baldur's Gate volt számomra az első olyan program, melyben új otthonra leltem, és elmerültem az Elfeledett Birodalmak kalandjaiban valóban átérezve a szerepjáték minden szépségét, gyötrelmét és örömét. A BioWare 5 korongon (vagy DVD-n) terpeszkedő programja számomra azóta is etalon..

2000 › ICEWIND DALE

Szintén a Forgotten Realms világában játszódó RPG, ám ezúttal a Black Isle Studiostól, igaz, a BioWare Infinity motort használja. A Fallout 2 és a Planescape: Torment alkotói sem okoztak csalódást a szerepjátékok kedvelőinek, bár az ID-ben jóval hangsúlyosabb a mozgalmas kalandozás, a harc, kevesebb a párbeszéd és nem anynyira jellemző a szerteágazó a történet.

2001 › POOL OF RADIANCE

Az első próbálkozás a Dungeons & Dragons 3rd Edition szabályainak használatára, mely nem okozott osztatlan sikert. Myth Drannor romjainak felfedezése nem teljesítette a Pool of Radiance folytatását várók vágyait, már a kezdetekkor túlságosan erős tárgyakat tett elérhetővé, ugyanakkor a kihívás olykor még így is teljesíthetetlen volt, s bizony a századik játékóra magasságában már csak szerettem volna túl lenni az egészen...

zésére áll, és a NWN erőssége elvileg mégiscsak a többjátékos mód. No, de ne szaladjunk a dolgok elébe...

Mivé legyek? A játék természetesen a karaktergenerálással kezdődik, s erre érdemes időt szakítani, hiszen ezzel a karakterrel töltünk majd el akár több száz órát életünkből (hiszen importálhatjuk majd őt a multiplayer játékokba is). A program rendkívül játékosbarát, így a tapasztalatlanok is bátran belevághatnak a generálás rejtelmeibe (a leglustábbaknak van számos előre elkészített karakter is). A szabályrendszernek megfelelően a szabadság szinte ámulatba ejtő, minden faj lehet bármilyen kasztú, és szintlépéskor felvehet új kasztot is (ekkor a képességek összeadódnak), s ugyanez a nagy szabadság vonatkozik a szakértelmekre is. Így aztán előfordulhat, hogy kalandozásaid során törpe szerzetessel, félork druidával vagy éppen gnóm vándorral találkozol majd, sőt ilyen „fura" többkasztú karakterekkel is. (Végül is, nem is olyan rég olvashattunk Salvatore mester Pap-ciklusában egy törpéről, aki druida akart lenni, és végül...)

A szakértelmek megválasztásához érdemes alaposan tanulmányozni mindegyiket. Külön jelölve van az, melyik kasztspecifikus, és természetesen mindegyikről van információ a programon belül, illetve a kézikönyvben is. Akik nem akarnak ezzel bíbelődni, azok a kasztokon belül kész csomagokból választhatnak. Például harcosok esetén van: általános, fürge típus, kalóz, gladiátor illetve vezéregyéniség, vándoroknál: általános, legendás íjász, erdőjáró, lopakodó, óriásölő. Szerintem, ha valaki végig akarja vinni a játékot, jobb, ha rászán időt a jártasságok áttekintésére, és nem a kész csomagokból választ, mert az a karakter akkor valóban olyan, mint amilyent ő szeretne, egyébként csak olyasmi...

Sajnos azért vannak határok is. A karaktergeneráláskor beírhatunk alfajt is (pl. drow), de a modell emberé lesz, vagy készíthetünk elf karaktert, akit sötétre színezünk a megjelenítés megválasztásakor. Érdekes, valamilyen csoda folytán egyetlen egyszer sikerült generálnom egy dark elf karaktert (elf wizardot választottam, nekromanta képességekkel és chaotic evil jellemmel, majd „kiszíneztem" és a prológusban a karakterképernyőn már dark elfként jelölte). Ezt azóta sem sikerült reprodukálnom, talán a megjelent patch miatt. Pedig sokan kedvelik a sötételfeket, és ha a városban van helye gonosz karaktereknek, miért ne...

A másik határ a 20-as szint. Ennél magasabb szintű karaktered a játékban nem lehet, és ez a karakter teljes szintjére vonatkozik, tehát ha többkasztú, akkor is legfeljebb összesen 20 (pl. 12/8, 8/7/5 stb.). Így aztán óvatosan a többkasztúsággal, mert a fókuszálási lehetőséget nagyban csökkenti. Háromnál több kaszt választása a programban nem is megengedett. A készítők szerint egyébként ez a 20-as szint mindenre elég lesz, és nagyszerű élményt kínál (jómagam még nem tudhatom, druidám csak a 14 felé közelít a Chapter 2 küldetéseinek tengerében), de már láttam a fórumokon egy varázslót nyafogni, aki a 2. Chapterben elérte a maximális szintet, és unatkozik. :) Ez kicsit különös is, hiszen a fejlődés nagyjából így néz ki: Prológus – 1-3. szint, Chapter 1 – 3-8. szint, Chapter 2 – 7-15. szint, Chapter 3 – 13-17. szint, Chapter 4 – 15+.

Kezelés. A játék kezelése rendkívül egyszerű, valóban játékosbarát. A már említett Prológus tulajdonképpen arra való, hogy megtanuljunk bánni karakterünkkel, és megismerjük a beállítási lehetőségeket. A kínálat például kameramódok terén is változatos, egyetlen megkötés, hogy karakterünk mindig a képernyő középpontjában lesz.

Összesen 36 gyorselérést biztosító ikon-, illetve billentyűkombinációt hozhatunk létre a képernyő alján húzódó quickbar segítségével, ami nagyban segíti majd tevékenységünket.

Nálam szinte állandóan be van kapcsolva a térkép, melyen saját jelzések elhelyezésére is van lehetőség, s ezeket később el is távolíthatjuk. Érdekes színfolt, hogy olykor a kocsmákban is vásárolhatunk térképeket, ekkor nem kell nekünk bejárni az egész terepet, a zóna automatikusan látszik, amikor belépünk.

Említést érdemel még a napló, mely folyamatosan követi az eseményeket. Az automatikus információtároló kiegészíti a már megkezdett feladatokkal kapcsolatos adatokat, a teljesített küldetéseket külön mappába helyezi, és lehetőség van saját jegyzet készítésére is. Ha a történetben új fejezethez érkezünk, az egész nullázódik!

Karakterünket, társunkat és egyéb követőinket az ún. sugaras menüvel irányíthatjuk, melyet egyszerű jobb klikkel csalhatunk elő. Az elsőre kicsit szokatlan rendszer hamar megszokható és könnyen használható, ráadásul igen látványos. Természetesen ezt a módszert használjuk tárgyak megvizsgálásakor és használatakor is.

Az inventory megoldása hagyományosnak mondható, helyhiányunk biztosan nem lesz, egyetlen gondunk a túlterhelés lehet. Ebben nagy segítséget je-

lentenek a boltokban vásárolható, súlycsökkentő hátizsákok. A holmikat mi is feltehetjük az öltöztetős babára, vagy equip paranccsal is felszerelkezhetünk velük. (Ha valamelyik tárgy háttere piros, akkor karakterünk nem használhatja, ha pedig kék, akkor még azonosítani kell.)

A képernyő jobb alsó sarkában elhelyezkedő iránytű nagy segítségünkre lesz, mert sokszor égtájakkal irányt mutató információkat kapunk az NPC-ktől. A játék itt jelzi az aktuális időpontot is.

Tipp! Óriási segítség, hogy a TAB megnyomásával a program kiemel mindent, ami környezetünkben valamiért fontos. Ez főleg a tárgyaknál hasznos, az élőlények esetében már kevésbé.

Hol a csapatom?! A játékban az első megrázó élmény akkor ért, amikor nehezen összekuporgatott pénzemmel visszatértem, hogy első társam mellé felvegyek még egyet.

Ekkor legnagyobb megdöbbenésemre a másik távozott, és ő boldogan csatlakozott. Hümm. Nos, a NWN-ban csak egy NPC tarthat veled, bár csapatod létszáma nem feltétlenül 2 fő, hiszen kaszttól függően tarthat veletek még familiáris, idézett lény, elbűvölt állat stb.

A BioWare tehát ezen téren is szakított a hagyományokkal, ez itt „főhősre fókuszált szerepjáték", hogy őket idézzem. Ezzel csupán annyi a gondom, hogy ha saját karakterünk nem képes a csapdák felfedezésére és hatástalanítására, valamint zárak felnyitására, bizony hiába az egyébként nem túl bőséges NPC kínálat, mindenképpen Tomit, a félszerzet tolvajt kell magunkkal vinnünk.

Linux és Mac

2002. június 27-e óta a BioWare-től letölthető a Neverwinter Nights Linux (x86) Dedicated Server is, amelyet a fórumok visszajelzései alapján a játékosok nagy örömmel fogadtak. A Macintosh verziót a MacSoft adja majd ki, várhatóan még ez év végén.

A Baldur's Gate NPC-k terén amúgy is elkényeztetett bennünket, én itt bizony hiányoltam, hogy társam nem igazán „él"; birkaként követi az utasításaimat, nem vitatkozik, nincs véleménye, kitart mellettem bármi áron, jellemétől függetlenül, s bár az AI jóvoltából kasztjának lehetőségeit az érdekemben maximálisan kihasználja, mégsem igazi partner. Igazán szerepjátékos élményt tehát az alapkampány is többjátékos módban ad, ahol akár hatan is mehetünk együtt, bár ezzel is vannak gondok, mert ha nem pont egyszerre kapcsolódunk be, naplónkba nem kerülnek be a többiek jegyzetei, és csak akkor leszünk képben, ha ők tájékoztatnak, mi történt, míg távol voltunk...

Harcrendszer. A programot bátran nevezhetjük szerepjátéknak annak ellenére, hogy a harcrendszere valósidejű, nem körökre osztott. Azért szerencsére szó sincs hack`n`slash-ről. A realtime módban is van idő mindenre, és számít a taktikázás (társaid az előre megadott beállítások szerint viselkednek ilyenkor), s az egyjátékos módban bármikor meg is állíthatod a játékot. Multiplayer módban erre csak a Játékmesternek van lehetősége, illetve függ ez a szerverbeállításoktól is. Elvileg az alapdesign szerint a NWN úgy készült, hogy ennek használata nélkül sem lehet gond a harccal, nem a gyors reflexek számítanak. Itt már sokat használnak a gyorsbillentyűk, és akár sorozatos varázslatparancsokat is kiadhatsz, karakterd sorban teljesíti majd azokat. Az AI irányította NPC-k és egyéb csapattársak viselkedésével sosem volt gondom, harc közben legalábbis. Mindez rendkívül látványos, a parry és a dodge animációban is megjelenik, a program nem csak kiírja a szövegablakban. Minden esetre az biztos, nem lehet előre beállítgatni mindent, és utána malmozva kivárni az ütközetek végét, annál is inkább, mert a szörnyek sem agyatlan támadók, így ha én pl. távolról támadtam, bizony a varázsló nem volt rest rám küldeni idézett teremtményét, míg az én társaim alapban a legközelebbit támadták, tehát gyorsan gondoskodnom kellett védelmemről.

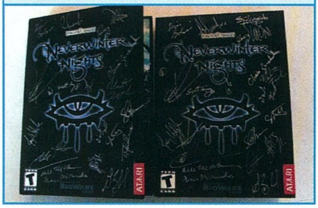
Igazából nem a harcrendszerhez tartozik, de azért van itt helye a halál említésének, hiszen előfordulhat, hogy elhalálozol. Ekkor két megoldás van, tapasztalati pont és pénzveszteség árán megjelensz újra, vagy visszatöltesz egy régebbi játékállást. A veled lévő NPC halála után mindig visszakerül Tyr templomába, s ott újra felveheted őt (csak használnod kell a kapott teleport követ).

Aki túlságosan könnyűnek találja az egészet, nehéz, illetve hardcore módban is játszhat, de a normál mód is elegendő kihívást jelent, bár azért furcsaságok vannak benne, például a területre ható varázslatok nem, vagy csak kevésbe sebzik társainkat, mint ellenfeleinket.

Történet. Igaz, még csak félúton járok, de elégedett vagyok a történettel. Fordulatos, érdekes, és az apró mellékküldetések is ki vannak dolgozva, nem csak a „menj ide - vidd oda - hozd el innen" dologról szólnak. A városokban és a labirin-

Aukció

A BioWare különleges aukciót szervezett az Ebayen, melyen két első kiadású, a teljes fejlesztői stáb által dedikált programot kínáltak árverésre. A kezdeményezést fantasztikus siker koronázta, a két különlegesen értékes Neverwinter Nights csomag 10000 dollár adományt jelentett a Bioware Gyermekalapítványnak, amely az összeget a mentálisan sérült gyermekek gyógykezelésére fordítja.



MODULOK ÁRADATA

Nem kell nagy jósnak lenni ahhoz, hogy megjövendöljem, hamarosan modulok áradata várható. Az első hivatalos modul, a Contest of Champions már néhány nappal a játék megjelenése után letölthető volt a fejlesztők honlapjáról.
Ez a PvP modul persze csak a kezdet, ám örömmel töltött el, hogy a BioWare szinte azonnal lépett ezen a téren. Azóta az alkotó kedvű játékosok számos modult készítettek már, melyeket megtaláltok a rajongói honlapokon. Magam is próbáltam párat, de sajnos a nagy kapkodásban ezek még sok bugot tartalmaznak, szerintem érdemes várni, míg alkotóik a visszajelzések nyomán kicsit csiszolgatják őket.

tusokban rengeteg könyv és jegyzet bukkan fel. Ezek némelyike feladatokhoz kapcsolódik, vagy éppen le kell adni valakinek, esetleg Aribeth-nek kell majd beszámolni róla, de rengeteg olyan is van, melyet csak úgy kedvtelésből érdemes átolvasni. Így a Forgotten Realms fanatikusai bőven találnak háttér-információkat kedvenc világukról, sőt talán eddig ismeretlen titkok is előbukkanhatnak.
Az NPC-kel való párbeszédek igen változatosak, függnek jellemünktől, eddigi tetteinktől, és kalandjaink során elért hírnevünktől is. Számít a karizma is, sőt, bizonyos képességek is befolyásolhatják a beszélgetések alakulását.
Ezen a téren a karakter jól kijátszható; lehet kapzsi, pénzsóvár, pusztán pénzért cselekvő, követelőző, alattomos gyilkos, közömbös feladatteljesítő vagy éppen érdektelen is. Rajtad áll. Az NPC-k általában kínálnak valamit gondjaik megoldásáért, de amikor teljesíted a küldetést, követelhetsz többet, lemondhatsz a jutalomról, vagy megegyezés szerint elfogadhatod azt. E tetteid alapján kaphatsz bónusz tapasztalati pontokat, jellempontokat, esetleg egyéb jutalmakat is.
Még nem tapasztaltam, de elvileg, ha sokszor jellemeddel ellentétesen cselekszel, előfordulhat, hogy más kasztba kerülsz (pl. bukott paladinná válhatsz, ha nem viselkedsz törvényes jóként).

Sok kalandozó együtt még nem csapat. A program igazából a multiplayer játékokra lett kihegyezve, de a cikk leadásának pillanatáig ebben még nem sok tapasztalatot szereztem. Nagyon jó, hogy az egyjátékos sztori többjátékos módban is játszható (max. 6 fővel), ezt ki is próbáltuk hálózatban. De ennek csak akkor van értelme, ha mindenki rendre ugyanabban az időpontban jelen van, különben gond van a naplóvezetéssel például.
A chatrendszer nagyon jó, könnyen választható, hogy kiabálsz, valakihez csak beszélsz, vagy mondanivalód az egész csapathoz szól. A kommunikáció gyorsítására gyorsbillentyűvel aktiválható blokkokat is készíthetsz.
A jövő (talán mire olvassátok, jelen) persze a modokban való részvétel lesz, ahol akár 65-en is együtt kalandozhatnak, együtt vagy egymás ellen a kaland, illetve a JM által beállított eseményeknek, valamint társaidnak kiszolgáltatva. Még jól emlékszem arra a jelenetre, amikor az egyik fejlesztő bemutatta, hogyan segít tolvajával megszerezni a segítséget kérő papnak adott kincset, majd miután együttes erővel elérték a célt, egyszerűen jellemét kijátszva hátba szúrta azt... Itt van maximálisan lehetőség a szerepjátékra, párbeszédekkel, együttes felfedezéssel, az élő reakciókon kívül mindenre, amit a hagyományos papíros-kockás változat nyújthat. Jó kalandmodul és megfelelő mesélő mellett a lehetőségek határtalannak tűnnek.
Érdemes összeszokott csapatokkal játszani, az interneten nagyon sok a negatív figura. A saját szervereken azonban kultúrált csapatok állhatnak össze, és barátokkal mindjárt másként fest majd ez az egész.

Aurora toolset. Ha úgy döntesz, belevágsz a saját modulod készítésébe, csupán el kell indítanod a játékhoz mellékelt toolsetet. Erről külön oktatást kaphatsz, és van segítség a programon belül, illetve a kézikönyvben is, továbbá rengeteg hasznos info van a hivatalos honlapon.
Jómagam nem vagyok nagy szerkesztő típus, de azért a „varázsló” segítségével megpróbáltam összehozni legalább egy kisebb térképet. A szerkesztő kezelése félelmetesen egyszerű, így akinek van ideje és türelme, az a BioWare kampányát megszégyenítő kalandot építhet fel. Persze ez rengeteg munka, de sokan szeretnek ilyesmit tervezni, másoknak pedig örömet okoz majd e kalandok felfedezése, megoldása. Már most is számos van az interneten, a gond csak a tesztelésükkel van, szinte mindegyik folyamatos finomításra szorul, de még mindenki gyerekcipőben jár, hiszen a program nemrég jelent meg...

DM kliens. A DM kliens használata csaknem olyan könnyű, mint maga a játék. A mesélőknek természetesen saját parancssor dukál, de a kezelési felület nem sokban tér el a játékosokétól. A lehetőségek már annál inkább. A Játékmester irányíthatja a szörnyeket, az NPC-ket (adhat és elvehet szinteket is!), különböző eseményeket idézhet elő, módosíthatja az előre elhelyezett kincseket, egyszóval úgy mászkál a játékon belül, akár egy isten. Persze akkora szabadsága nincs, mint a hagyományos, „papíros” játékban, de itt is jelentősen

ELAKADÁS ESETÉRE...

Bizonyára még sok idő, míg kalandjaink véget érnek, és rengeteg kérdés bukkanhat fel. Ráadásul a történet annyira szerteágazó, és karakterünk viselkedésétől függően is változó, hogy biztosan lesz számos olyan gond, amelyik egyedi megoldást igényel. Ezért szeretném felhívni a figyelmeteket a hivatalos honlapon található fórumra és annak keresőjére. Igaz, ez az angolul tudóknak nyújt leginkább segítséget, de nem hiszem, hogy a Neverwinter Nightsszal nyelvtudás nélkül lehetne érdemben játszani (viszont érdemes érte megtanulni angolul!). Tehát ha elakadtál, és van internet-elérésed, kukkants be oda, csaknem biztos, hogy előbb-utóbb meglesz a válasz a kérdésedre. A fórumon való hozzászóláshoz szükséged lesz a játékhoz kapott CD-key-re és a regisztrációra is. Olvasáshoz, kereséshez ez nem szükséges.

nwn.bioware.com/forums/search.html

megváltoztathatja az eseményeket, ha úgy látja jónak. Ehhez azonban DM-ként kreált modulra lesz szükség, amelyik sokkal bonyolultabb, mint az „egyszerű mod" készítése. Rendkívül időigényes, hiszen nem a „mod varázsló", hanem maga a DM kell, hogy beállítson mindent a legapróbb részletekig menően (pl. csapdák elhelyezése, súlyossági szintje, szörnyek, ezek tulajdonságai, akár izomzata stb. Döbbenet, milyen részletekbe lehet menni, ha van rá időd és energiád). Persze a varázsló használata az alapokat leegyszerűsíti, aztán elegendő a finom részleteket elővenni.

Mondjuk más által kreált modulokat is használhatsz, mint mesélő, csak akkor fordíts elég időt arra, hogy átnézd, mielőtt játékosokat invitálsz a kalandba.

Pár szót még a parancssorról és a megjelenítésről. Maga a Játékmester avatárként jelen van a képernyőn, de jelenléte mások számára nem látható vagy érzékelhető. A parancssorban kiválasztható a modul minden tartalma (területek, lények, események stb.), van benne instant kreátor (utólagosan behelyezhető tárgyak, események, csapdák, szörnyek), bekapcsolható, hogy látod-e a helyeket, ahol valami aktiválódik (pl. bizonyos típusú csapdát helyeztek el ott a modulban), esetleg bizonyos okokból láthatóvá válhatsz a játékos(ok) számára, de ekkor is sérthetetlen maradsz. Itt jegyzem meg, a mesélő hollétének meghatározására sem a játékosoknak, sem a lényeknek nincs lehetőségük. A pillanat állj beiktatása mellett a Játékmester kaland közben változtathatja a nehézségi szintet is, ha úgy látja jónak.

Summa. A játék grafikája megkapó, az árnyékok, a varázslatok, a fáklyák fénye és egyáltalán a fényhatások nagyon hangulatossá varázsolják az egészet, s ezt még csak fokozza a bűvigék megjelenítése. A karakterek megjelenése már ennyire nem ámulatba ejtő, a gnómok és a félorkok közti különbség mindössze méretbeli, esetleg testsúlyt változtathatunk. A poligonszám sem túl magas, így a mozgás olykor kissé fura. Az állatok esetében ugyanez a helyzet, eddig talán a legcsúnyább az általam idézett héja volt. Cserébe jók a kamera-beállítási opciók, látványos, hogy a lövedékek becsapódnak, ha találnak, és a sebzések megjelennek (pl. vértócsa gyűlik a földön), és pozitívum az is, hogy a gép viszonylag szerény konfiguráción is fut, bár ennek megvan az ára, ami főleg a látványban jelentkezik, és többjátékos módban is fennakadásokat okozhat. Végül, a karakterek portrékínálata engem tökéletesen kielégített, de aki akarja, importálhat saját grafikákat is a programba.

A hangzásvilág szintén vegyes képet mutat. A környezet háttérzajai, a zene (mely inkább a komolyzene-kedvelőket örvendezteti majd meg) és az NPC-k beszédével nem volt gondom (bár némely gyermeknek ábrázolt karakternek egészen más hangja volt). A karakteremhez választható kínálattal már nem voltam ennyire elégedett, számomra egyik borzalmasabb volt, mint a másik, de aztán lassan megszoktam őket.

Nagyon tetszett a történetbe ágyazott és tulajdonképpen szintlépési lehetőséget is kínáló prológus, amely egyben tutorial is. Szintén örvendetes, hogy a játék az AD&D 3rd Edition szabályainak ismerete nélkül is tökéletesen játszható, ám nyelvismeret nélkül az alaptörténetet is csak szerencsével lehet végigvinni. (Gondolom, a magyar játékosok majd magyar modulokat készítenek, így a nyelvezettel nem lesz gond később.)

Nagyon élveztem, hogy a játék mozgalmas, rengeteg a párbeszéd és a csata is, nem kell hosszasan vándorolni, ha nem akarok, labirintusok mélyéről általában portállal feljöhetek a felszínre. Ugyanakkor, ha van kedvem kószálni az erdőben, megtehetem, nem sürget az idő, és van min ámulni (álmodozva nézni a ködös erdőben szállingózó leveleket, vagy éppen a párát kavaró vízesés zubogását).

Alig jelent meg a program, már érkezett is az első patch, ez sajnos már mindennapos. Azért még így is maradt számos bug, az intelligens karakterek is bizony olykor beakadnak, a petek átmennek a zárt, kulcs nélkül ki nem nyitható ajtókon, a területre ható varázslat falakon át is sebez, az NPC, ha még nem találkoztunk, a tulajdonképpen már teljesített küldetés ellenére is úgy beszél, mintha nem tettem volna meg, amit kell, majd újra beszélni kell vele, hogy tádám, már kész is vagyok. Nem vészes, apróságok, de azért bosszantók.

Persze rengeteg finomság kimaradt most a leírásból, ezeket igyekszem majd a kivesézésben pótolni, addig is egy jó tanács: ha átmész a következő Chapterbe, többé már nem térhetsz vissza, így ne hagyj magad mögött elvarratlan szálakat. Tipp! Ha esetleg elvesztenél tárgyat, biztosan megtalálod Tyr templomának közelében a medencében. Itt ezeket szerény ellenszolgáltatásért visszavásárolhatod, tehát ezen nem múlik, hogy ne tudnád az összes küldetést teljesíteni.

A Neverwinter Nights minden itt felsorolt negatívum ellenére engem lenyűgözött, s idén az év szerepjátékának címéért eddig egyetlen riválisa jelent meg, a Morrowind. Ám még csak nyár van, az év felénél járunk, korai lenne dönteni a titánok harcában, hisz érkeznek még riválisok. Minden esetre a Neverwinter Nightsot semmiképpen ne hagyjátok ki!

BE NEM TARTHATÓ ÍGÉRET

Annak idején szó esett arról, hogy a Baldur's Gate II karaktereinket áthozhatjuk a játékba. Sajnos ez immáron lehetetlen, hiszen végül a Neverwinter Nights más szabályrendszerre épült, így az alaptulajdonságokkal még csakcsak nem lett volna gond, de a szakértelmek és a képességek terén már felmerült volna számos, így ha annyira szívedhez nőtt egy-egy karakter, kénytelen leszel azonos nevűt és kasztút indítani, hiszen nagyjából ennyit lehetett volna importálni belőle amúgy is. (sóhaj)

Lily
lily@ipma.hu

92%

grafika	23/2
zene/hang	13/1
játékélmény	38/4
kategórián belül	13/1
összhatás	5/

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII450, 128MB RAM, 1,2GB HDD, D3D

ARÉNA

Baldur's Gate 2	94%
Icewind Dale	84%
Pool of Radiance 2	71%

VILÁGOK KALANDORAI

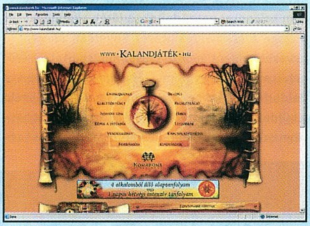
Talán minden szerepjátékos kezében volt már „Kaland, Játék, Kockázat" típusú könyv, amelyben a „Ha átmászol a kapun, lapozz a 418. oldalra, ha van nálad sárga kulcs, lapozz a 427. oldalra" típusú mondatok szerepeltek. Ezeket a játékokat nehéz volt csalás nélkül végigjátszani, a végén nem fogadott bennünket többperces animáció, de mégis nagyon jó szórakozást tudtak nyújtani, például utazás közben, és sok-sok ember számára ezek jelentették a belépőjegyet a fantázia és a szerepjáték világába.

Amikor nemrégiben végigböngésztem az „Online Játékok és RPG" feliratú linkgyűjteményem, az alábbi játékokra bukkantam, amelyeket bátran ajánlhatok mindenkinek, aki nem restell visszakocogni az időben, hogy kicsit a 90-es évek hangulatát idézve a lapozgatós könyvek stílusában nosztalgiázzon.

KALANDJÁTÉK.HU

Honlap: **www.kalandjatek.hu**

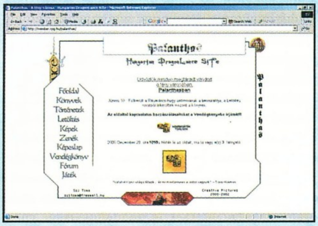
A tavaly novemberben indult kalandjáték.hu különleges színfoltot nyújt a hazai szórakoztató oldalak között. Tömören összefoglalva, a honlap a Commodore 64-es időkben aranykorukat élt „point and click" típusú kalandjátékok internetes megfelelője. A hangulatos grafikák kézzel rajzoltak, az egyedi irányítás pedig a webnek megfelelően link alapú. Jelen pillanatban még csak az Endsequence című háromrészes történet első két epizódja készült el, de a készítők már bőszen dolgoznak a harmadikon is. A történet főszereplője Leonyid Kulik, aki a múlt század elején a Szovjet Tudományos Akadémia megbízásából a tunguzi meteorit után kutatott. Az általa vezetett expedíció során valami balul ütött ki, majd tisztázatlan körülmények között egy vadidegen világba csöppent...
Az Endsequence-en kívül előreláthatólag idén további két történet is meg fog jelenni. A játék motorja és a forgatókönyvíró program szabad forráskódú (a GNU divatnak megfelelően), így bárki üzemeltethet kalandjáték-honlapot - amennyiben időt áldoz saját történetének megírására.



PALANTHAS GAME

Honlap: **member.rpg.hu/palanthas**

A Palanthas Game a régi idők lapozgatós kalandjáték könyveihez hasonlítható. A történet a Gyűrűk Ura után másodikként tisztelt DragonLance világán játszódik. Egy vörös köpenyes mágus bőrébe bújhatunk, akinek meg kell mentenie saját magát egy baleset folytán beléköltözött ősi démontól, s magával a világot is. Útközben barátokra tehetsz szert, de ugyanígy botolhatsz ellenségekbe, hisz a Dárdaháború még éppen csak kitört, s utad a Sárkánysereg következő célpontjába, Tarsisba vezet, majd onnan tovább a rejtélyes daltigothi Ősmágia Tornyába. Ha szerencséd van, megleled a szabadulásod kulcsát.
A történetet talán nehéz elsőre végigjátszani, így van lehetőség a játék elmentésére, hogy a későbbiekben folytatni tudd.
Csak a Te döntéseidtől függ, hogy a karakter mikor hogy cselekszik, kikkel áll szóba és milyen úton próbál a történet végére érni. Ez azonban közel sem olyan egyszerű...



SZIRIL

Honlap: **www.elektrotech-ker.hu/sziril**

Fejlesztés alatt áll egy új, teljesen magyar fejlesztésű, számítógépes szerepjáték. Hogy miért lesz újabb, jobb, több mint a másik többtucat? Mert Sziril valóban szerepjáték, melyben nem egy adott cél felé haladsz egy szabott pályán.
Ez olyan dinamikus világ, melyben te és a többi társad, akár több ezren alakítjátok a karaktereitek életét egy teljesen szabad pályán. A játék egyik fő alapja, hogy egy egész világot ír le, így nem kell attól félni, hogy egyszer csak a pálya szélébe ütközöl. A fejlesztők reményei szerint a városok, a falvak, a barlangok, a kastélyok kidolgozottak, bejárhatók lesznek.
Sziril nem előre kidolgozott, megrajzolt és meghatározott térképből áll, hanem teljesen önálló világból, ahol élőlények, királyok, istenek élnek, így az sincs meghatározva, hogy mi a végcél, hisz, akárcsak az összes szerepjátékban, ebben sincs végső cél. Nem az a fontos, hogy minél több aranyat, „tudáspontot", vagy hatalmat szerezz, hanem hogy jól érezd magad a többiekkel együtt, és hogy beleéld magad a szerepbe, akárcsak az asztali szerepjátékok esetében.
Sziril maga teljesen 2 dimenziós, fantasy stílusú szerepjáték lesz, ahol 45 fokos szögből látod a karakteredet és a tereptárgyakat. A világ állandóan mozog, estére, vagy kilépéskor nem áll le, hisz lehet, hogy te kilépsz, de a másik több ezer szereplő nem, így a karaktered a megadott utasítások és beállítások alapján cselekszik majd.
A végleges változatban egy kb. 5-7 fős csapatra jut majd egy kalandmester, aki meséli nekik a történéseket a szervertől kapott információk alapján, így sem irreális szörnyeket, sem pedig őrült küldetéseket nem lesz képes előadni. Ez szinte egy az egyben megegyezik az asztali szerepjátékkal, azzal a különbséggel, hogy itt a résztvevők csapattal, csapatokkal is találkozhatnak, és nem kell hozzá kocka és karakterlap. Természetesen mesélő nélkül is lehet majd kalandozni a világban, így azonban előfordulhat, hogy a játék izgalma, realitása részben elveszik, de az eddigi tapasztalatokból kiindulva ez sem jelent majd nagy gondot.

BePe

bepe@rpg.hu

MOBILE FORCES

Fejlesztő: Rage **Kiadó:** Rage **Web:** www.mobileforces.com

Az Erő mostanában a játékfejlesztőkkel van. Freedom Force, Incoming Forces, Shadow Force és most Mobile Forces - hogy csak az elmúlt pár hónap termését említsem. Bár ha jobban megnézzük, e próbálkozások közül csak a Freedom Force volt igazán emlékezetes, így az első mondatban megfogalmazott állítás talán mégsem igaz. A LucasArtsszal sincs már az Erő, a kedvelt szót ugyancsak tartalmazó enyhén szólva összecsapott Force Commander mindenkit meggyőzhetett erről. Talán megkövetkeztek, de szerintem az idősödő mestert, George Lucast is kezdi elhagyni ereje: a Klónok Támadására csak az utolsó fél óra miatt érdemes sokadszorra is beülni. Na, akkor most kivel is van az Erő? A kérdés eldöntését a Jedi Tanácsra hagyom, inkább azt mondom meg, kivel nincsen: a Mobile Forces midiklorián-szintje nem több az átlagos BKV-ellenőrben található mennyiségnél.

Azért annyira nem rossz a helyzet; a Mobile Forceszel nagyon jól el lehet játszogatni, csak éppen nincs benne semmi igazi újdonság se a játékmenetet, se a grafikát, se bármi egyebet tekintve. Alapvetően többjátékos módra kihegyezett megyek-lövök FPS-ről van szó, amelyik az Unreal Tournament grafikus motorját használja. Ez már így magába véve is figyelemfelkeltő, hiszen a Quake 3 és a Counterstrike mellett az Unreal Tournament még napjainkban is a legnépszerűbb multiplayer FPS-ek közé tartozik. Vajon a Mobile Forces felül tudja-e múlni az immár több mint két éves nagy elődöt? A válasz egyértelmű nem: a Mobile Forces csak más, mint az UT, de semmiképpen sem jobb. Viszont tartalmaz néhány érdekes elemet, ami miatt érdemes a hentelést kedvelőknek pár órát eljátszogatni vele, sőt, talán még multiplayerben sem időfecsérelés kipróbálni. Lássuk, miért is!

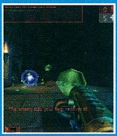
Úgyis elütlek! A játék legnagyobb „újítása", hogy a szokásos elsőszemélyű gyilkolászás mellett igénybe vehetünk különböző járműveket is. Ezek nem csak meggyorsítják a pálya távolabbi részei közötti közlekedésünket, de fegyverként is szolgálnak: nyílt terepen könnyedén elüthetünk velük bárkit. Persze ilyenkor mi sem vagyunk sérthetetlenek: amennyiben nem zárt járműről van szó, ugyanúgy sebezhetők vagyunk, mint ha csak simán gyalogosan bandukolnánk – csak persze jóval nehezebb eltalálni. A jármű és saját életerőnk külön van számolva, kocsink bizonyos számú találat után pedig egyszerűen felrobban – velünk együtt. A pályák tele vannak jobbnál jobb, különböző típusú guruló alkalmatosságokkal. Irányításuk, gyorsulásuk, végsebességük és páncélzatuk teljesen eltér egymástól, így kétszer is gondoljuk meg, mibe ülünk be. Egyik jármű sem egyszemélyes: társunk bepattanhat mellénk, így miközben mi vezetünk, ő serényen lövöldözhet saját fegyverével, vagy fordítva: mi is oszthatjuk az ólmot, miközben társunk Max Damage-et megszégyenítően hajkurássza az embereket. A járművek irányítása pofonegyszerű, fizikai modelljük pedig nagyon jól megvalósított. A kisebb típusok nagyobb sebesség mellett könnyedén bírhatók ugratásra, míg a nehezebb modellek hűen követik a dimbes-dombos terep viszontagságait. Az egymással és a fallal való ütközés is szépen, valósághűen lett megvalósítva, egyedül az zavaró, hogy fejre állás esetén egy láthatatlan deus ex machina mindig talpra állít bennünket. Az egyes darabok strapabírása nagyon eltérő, de a legnagyobb kommandós dzsip is kifektethető két-három pontos rakétával, arról nem is beszélve, hogy a kerekeket kilőve már korábban kellemetlenségeket szerezhetünk a szerencsétlen sofőrnek – az irányítás borzasztó körülményessé válik. A program egyébként a kocsi vs. ember küzdelemre alapoz: sima ütközésekkel nem nagyon lehet kikészíteni a járműveket, ez nem Carmageddon.

Körítés. Most, hogy ilyen szépen kitárgyaltuk a program legkellemesebb részét, jöjjön egy kis feketeleves. A háttértörténet megértésével nem kell sokat vesződnünk: a játék elindítása után a Rage logó megtekintését követően mindenféle bevezető videót mellőzve egyből a spártai főmenüben találjuk magunkat, és nem azért, mert a Baldur's Gate-et megszégyenítő történeti szál majd a küldetések között fog kibontakozni. Mielőtt belevágnánk a missziókba, kiválaszthatjuk a két kom-

1999 REDLINE

Egy méltánytalanul elfelejtett, jó kis FPS-kocsikázás keverék '99 tavaszáról, kidolgozott egy- és többjátékos móddal.

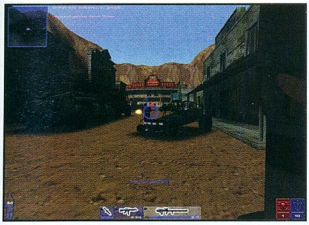
1999 UNREAL TOURNAMENT

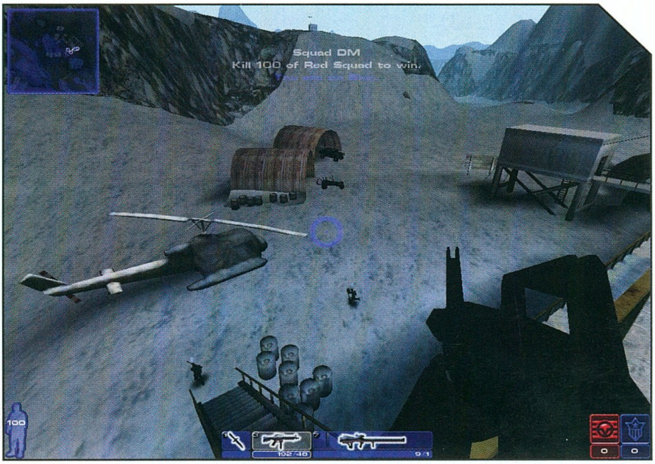


Minden tekintetben tökéletes többjátékos FPS gyönyörű grafikával, rengeteg fegyverrel és játékmóddal, továbbá utolérhetetlen hangulattal.

2002 C&C: RENEGADE

A jól ismert Command & Conquer univerzum hangulatát visszaadó FPS bár erős hiányosságokkal küszködik, és elmarad hasonló kategóriájú társaitól, jó kis járműveket vezethetünk ebben a játékban is, és hát ez is valami. :P





mandós modell közül, melyikkel szeretnénk lenni, sőt, még a ruházatuk színét is beállíthatjuk! Hasra estetek mi? Komolyra fordítva a szót: ez enyhén nevetséges, ha csak azt nézzük meg, hogy már a lassan három éves Quake 3-ban is, már az alapprogramban közel negyven teljesen eltérő figura közül válogathattunk. Azért az a két modell legalább jól néz ki...

Ahogy említettem, a játék az Unreal Tournament motorját használja, ennek ellenére a grafikáról alkotott összkép igen vegyes. A járművek, a modellek (mind a kettő), a falon függő képek és a reklámok kidolgozása részletes, viszont a pálya egyéb részei, például maga a fal is helyenként elkeserítően kevés poligont tartalmaz. A virtuóz, egyesek szerint túlságosan is sokszínű alapmotorral ellentétben a Mobile Forces több pályája borzasztóan fakó és színtelen. Eget luxus csinálni, több helyen egyszerű kék vagy fekete papírlap alkotja a boltozatot. A motor egyéb jó sajátosságait sem vették át: az UT-ben megismert mozgáselemek, szökkenések, ugrálások nincsenek meg a Mobile Forcesben. A játék közbeni „beszólások" egész jók lettek, bár sajnos borzasztó kevés van belőlük.

Nyolc játékmód – tizenegy pálya. A szokásos Deathmatch, Team Deathmatch és Capture the Flag mellett még öt jól megvalósított, poénos játékmódot próbálhatunk ki, bár a három megszokott típusnak is új mélységei nyílnak meg a már bemutatott járműhasználati rendszernek köszönhetően. A Kapitány módban a csapat egyik tagjának megvédése, illetve a másik kapitány likvidálása a cél: ezután kapjuk a pontokat. Nagyon akciódús a Holdout lehetőség: a pálya közepén elhelyezett területet kell uralni egy hozzáféréssel saját csapatszínre állítható lámpa segítségével. Ez az egyik kedvencem: kezdéskor mindkét csapat, mint az őrült, rohan a legközelebbi kocsihoz, majd a lámpa előtti térségben összetalálkozik a két-két leggyorsabb autóval jövő csapattag, végül beszállnak a lövöldözésbe a lassabb dzsipekkel érkező társak is. Nagyon poén. A SafeCracker módban, ahogy az nevéből is sejthető, az egyik csapatnak bizonyos idő alatt el kell lopnia az aranyat az ellenfél bázisában található páncélszekrényből, amelyet először még szét is kell lőni ahhoz, hogy hozzáférhessünk tartalmához. A maradék két lehetőségben egy-egy bombáért, pontosabban „detonációkulcsért", illetve robbanóanyaggal teli teherautóért folyik a küzdelem: mindkét esetben cél megszerezni a cuccot, majd behatolni vele az ellenség bázisába, és felrobbantani azt.

A teljes programhoz is mindössze csak tizenegy pálya jár, ezeket azonban úgy alakították ki, hogy valamennyi játékmódhoz használhatók legyenek! Ennek megfelelően eléggé nagy méretűek, nyolc játékos alatt nem is igazán érdemes elkezdeni játszani. A pályák ennek ellenére nem túl szövevényesek, felépítésük hamar megtanulható. A fegyverek lelőhelyeit sem kell eszünkbe vésnünk, ugyanis a Counterstrike-hoz hasonlóan ezúttal is minden újraéledésünkkor magunk választhatjuk meg gyilkoló eszközeinket. Csapattársainknak sajnos csak öt alaputasítást adhatunk ki, de talán nem is szorulnak igazán igazgatásra – többnyire jól értik a dolgukat. Jó ötlet, hogy egy kis térképen folyamatosan nyomon követhetjük mozgásukat.

Az egyjátékos mód minden kerettörténet nélküli küldetések sorozatából áll. Egy-egy új pálya akkor nyílik meg előttünk, ha megfelelő mennyiségű küldetést hajtottunk már végre az előző helyszíneken. Persze lehetőségünk van az általunk diktált feltételek alapján is játszani a Skirmish módot használva – ebben ráadásul az összes pálya egyből elérhető. Az interneten vagy a hálózaton keresztüli játékért az eredeti UT kódja a felelős, így jobb kapcsolattal a multiplayer játékmenet teljesen zökkenőmentes.

Végszó. Egy kicsit megkésettnek érzem a Mobile Forcest. Hiányosságai ellenére tényleg jól el lehet vele játszogatni, de bármelyik pillanatban megérkezhet az Unreal Tournament 2003 – amely az új hírek szerint grafikai butítás mellett még Voodoo 3 és TNT2 kártyákon is el fog futni –, és ezután járművek ide vagy oda, mindenki el fogja felejteni az MF-et. Addig is, egy próbát talán megér.

Greg5
greg5@freemail.hu

69%

grafika	15/25
zene/hang	10/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

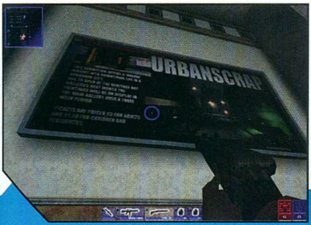
[csalás] háttérkép javítás demo

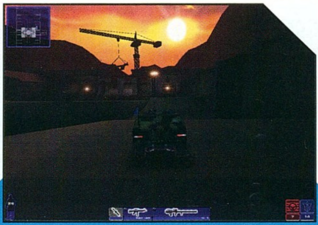
MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 128MB RAM, 700MB HDD, D3D

ARÉNA

Unreal Tournament	98%
Quake 3	98%
Castle of Wolfeinstein	85%





F1 2002

Fejlesztő: EA Sports › **Kiadó:** Electronic Arts › **Web:** www.easportsf1.com

Murphy törvénye szerint a tesztelni kívánt játékok mindig 3-4 nappal a leadási határidő előtt érkeznek meg, ám úgy látszik, most szerencsém volt, mert az EA Sports legújabb próbálkozására bő egy hónapot szánhattam, ráadásul kicsivel később a nagy ellenfél, a Grand Prix 4 is befutott, így remek alkalom nyílt az összehasonlításra is.

Evolúció. A történeti áttekintést az F1 2000-rel (PC Guru 2000/05), illetve a kvázi javításnak beillő F1 Championship Season 2000-rel kell kezdeni, de a puszta megemlítésükön kívül több szót nem pazarolok rájuk, mert igencsak gyenge eresztések voltak. A következő rész, az F1 2001 sem vett le a lábamról (ez irányú észrevételeimet a 2001/11-es számban olvashattátok), ám a hivatalosan kiadott 10 megás patch felrakása után határozottan jó játék kerekedett ki belőle. Reménykedtem benne, hogy a 2002-es változat folytatja a megkezdett utat, és a fejlesztéseknek köszönhetően végre méltó vetélytársa lesz a Grand Prix sorozatnak.

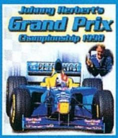
Opciók. A jellegtelen és rövid intro megtekintése után némileg átszerkesztett menürendszerben találtam magam. Bevallom, nekem eddig nem jöttek be ezek a forgó-csillogó megoldások, de ezzel elsőre megbarátkoztam. A háttér a választott csapatnak megfelelően alakul, a jellegzetes színek és a 2002-es fényképrészletek megadják a kellő alaphangulatot. Piros pontot érdemel az is, hogy a Statistics menüpontban friss adatokat találunk a résztvevőkről.

A játékmódok nagyjából a régiek maradtak. A Quick Race-től ezúttal el kell búcsúznunk (nekem nem hiányzik), a Driving School most is hamar megunható (a többüléses Minardival vagy Arrowszal mehetünk hét pálya valamelyikén, amelyeket három részre osztottak, és ezeket kell meghatározott időre teljesíteni, végül egy teljes kört kell futni), a Test Day továbbra is jó ötlet. A Race módban egy versenyhétvégén vehetünk részt az első szabadedzéstől a futam leintéséig, a Championship lehetőség egyértelmű, Multiplayerben pedig LAN kapcsolódással, illetve interneten a GameSpy segítségével versenyezhetünk, igaz, gépi ellenfelek nélkül. A szükséges beállítások elvégzése után (eltartott egy darabig, annyi opció van) Monzát töltöttem be. Amíg ez megtörtént, egy kávét is volt időm meginni, de mikor végre beülhettem az autóba, és beindították a motort, megbocsátottam a hosszú várakozást. Ugyanis olyan hihetetlenül élethű hangja van, hogy az leírhatatlan. Csak áll-

1998 › GRAND PRIX LEGENDS

Máig a legélethűbb F1 szimulátor. Csak az a baj, hogy megjelenése óta négy év telt el, és már a megszállottak is kezdik unni. Hasonló kaliberű játék pedig nem várható a közeljövőben.

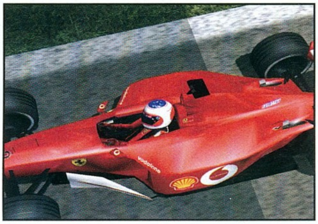
1998 › JH'S GP CHAMPIONSHIP



Íme az elrettentő példa, hogy milyen játékot nem szabad kiadni. Sokak kedvenc pilótája, Herbert is szégyelli magát azóta. Nem meglepő, hogy erről a programról nem tesz említést soha, sehol, senki...

2001 › F1 RACING CHAMPIONSHIP

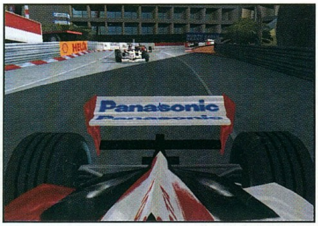
Alapjában véve nem volt rossz próbálkozás, de a minden képzeletet felülmúló AI blődségek, az időjárás gyenge megvalósítása és az egyéb apró hibák jelentősen lerontották kedvező képet. Az ígért folytatásról továbbra sincs semmi hír.



tam a boxban, és hallgattam a duruzsolást. A játék tesztelése során százszor biztosan átéltem ezt a helyzetet, de még most is beleborzongok, amikor az erőforrás életre kel. A boxutcán végighajtva örömmel konstatáltam, hogy a programozók a látvány terén is hasonlót alkottak. Minden tárgy éles, ott van, ahol annak lennie kell, az ellenfelek autója a valóságnak megfelelő, az égbolt is többféle árnyalatban pompázik, szóval rendben van az egész. A sebességtartó automatika 60-nál bekapcsolt, szép komótosan haladtam a kijárat felé, ahol a zöld lámpa jelezte, hogy az edzés elkezdődött. A vonalnál kikapcsoltam a szabályzót (L gomb) - amit lehet hallani is, eszméletlen -, majd intenzív gyorsításba kezdtem: a motor felpörgött, olyan szép volt a sivítása, mint egy ária, kapcsolgatott felfelé, csakúgy suhantak el mellettem a 300-200-100-50-es táblák. Olyan volt, mint egy álom. Csakhogy amikor a lassító balos kanyarját kemény 40-nel vettem, és rámentem a kerékvetőre, az autó fejre állt (!). Hirtelen minden romba dőlt, olyan volt, mint egy kijózanító pofon. Így indult a játékkal való ismerkedésem, gondolhatjátok, milyen szájízem volt mindvégig.

Az igazsághoz az is hozzá tartozik, hogy ez a súlyos negatívum azóta sem fordult elő. Teljesen magam alatt voltam, mert egy szimulátortól ezt azért nem vártam volna. Úgy döntöttem, hogy az ismerkedést inkább az alapoktól kezdem – a sokkot mintegy feldolgozva -, ezért nekiugrottam még egyszer.

Kezdjük újra. A játék teljes mértékben rendelkezik a 2002-es engedélyekkel, ennek megfelelően a csapatok között megtaláljuk a Benettonból alakult Renault-t, az újonc Toyotát, a Ferrarit a kályhacső-szerű kipufogójával, a versenyzőknél pedig Mark Webbert, Felipe Massát, hogy csak egy-kettőt említsek. Az ismert törvények miatt meg kell elégednünk a nem dohányos autó- és pályarajzokkal, de szerintem mindez fel sem tűnik, ha olyan újdonságokat próbálhatunk ki, mint az átépített Nürburgring vagy a teljesen megváltoztatott Hockenheim. Utóbbi versenyhelyszín vonalvezetését látva korábban lesújtó véleménnyel voltam róla, jellegtelennek tartottam, de amint mentem rajta, rögtön megtetszett. Lendületesen autózható, jó adottságú pályának tartom, és szerintem a valóságban is izgalmas futamokat láthatunk majd. Sajnos azonban az örömöm nem határtalan. A pályák modellezése nem sikerült tökéletesre, mindenhol van több-kevesebb hiba. Néhány példa: a kanadai boxkijáratot idén eléggé átépítették, de a játékban maradt a tavalyi verzió. A nürburgringi célegyenes utáni visszafordító eléggé elnagyolt, még a nagy szintkülönbségre sem figyeltek (tudjátok, ahol idén Montoya Coulthardal ütközött, mert a hirtelen lejtő megdobta a kocsiját). Monte-Carlóban nem figyeltek a lassan már legendás bukkanóra. Valami érezhető ugyan, de közel sem akkora mértékben, mint kellene, a gépi ellenfelek ki sem kerülik, simán áthajtanak rajta. Ugyanitt a kijárat szintén hibás. Általánosságban elmondható, hogy a kanyarok sebességét sem sikerült pontosan belőni, néhol sokkal nagyobb tempóban lehet a fordulókat bevenni, mint ahogy azt a valóságban Schumacherék teszik. Néhány példa: a hockenheimi Stadionba vezető jobbkanyar 165 km/h-ra van kiírva, ehelyett 250-nel sem lehetetlen. Magny-Cours-ban a Nürburgring nevezetű sikánt a valóságos 210-zel szemben 300-zal is lehet abszolválni (Palik szavai már rám is hatással vannak...). Végül a mi pályánk: a 8-as balos kanyarban a hivatalosan megadott 128 km/h helyett 230-cal vígan lehet fordulni. De nem csak a sebességekkel van baj. Hiába kapcsoljuk be a kanyarlevágásért járó büntetést, a program igen lazán kezeli ezt a kérdést. Majdnem minden kanyart következmények nélkül le lehet vágni, néhol nagyon durván, több másodperces előnyhöz jutva, és ami még érdekes, hogy versenyen ennél is nagyobb csalásokat lehet elkövetni. Folytatom: a többször emlegetett Nürburgringen nem sikerült az igazi időeredményeket eltalálni (valószínűleg azért, mert jelentősen átépítették a pályát, emiatt nem volt viszonyítási alap, de kis utána járással azért közelíteni lehetett volna hozzá): a valóságban Montoya 1:30 alá szorította a legjobb időt, a játékban viszont a legjobb 1:39-es időt megy (100%-os erősség mellett). A különböző típusú edzéseken is össze-vissza mennek, időmérőn gyakran rosszabb köröket mennek, mint szabadedzésen (pont fordítva kellene). A kétórás limit nincs beépítve, előfordult, hogy kicsit vizes pályán a verseny 2 óra 17



TELEMETRIA

A játék egyik legnagyobb újdonsága a mesterien megvalósított telemetriarendszer. Az F1 2001-hez magánemberek által készített kiegészítések szorgos letöltői már találkozhattak az alapokkal, amelyeket Simon Phillips fejlesztgetett fokról-fokra. Az EA Sports ennek a licencét vásárolta meg, és tökéletesítette annyira, hogy jelenleg nincs hozzá fogható.
A setup részben a szárnyak dőlésszögétől kezdve a hűtő méretén át a guminyomásig minden módosítható, aminek segítségével a kísérletező kedvűek profi beállításokat készíthetnek. Internetkapcsolat birtokában a hotlapokat azonnal el is küldhetjük a gamespyarcade.com világranglistájára. A megtett köröket számtalan grafikonon lehet elemezni, így a hozzáértők olyan információkhoz juthatnak, amelyek további tizedeket, századokat jelenthetnek. A versenypálya minden centimétere nyomon követhető a fordulatszám, a gumi hőmérséklete (kívül-középen-belül), a rugók összenyomódása vagy akár a gázadás intenzitása szempontjából, de rengeteg egyéb összetevő viselkedése is figyelemmel kísérhető. Az elemzéshez azonban a mérnöki diploma nem árt...

percig tartott, de ugyanitt Monsoon időjárás esetén volt 1 óra 34 perces futam is. Szakadó esőben Schumi 1:12-es kört ment a Hungaroringen. Teljes káosz! Az esős pálya különben is a program gyengéje. Ahogy az útfelület egyre vizesebb lesz, a gépi pilóták úgy felejtenek el vezetni. Az aszfaltcsík közepén mennek, nem használják ki az íveket, ha azonban a menüben figyeljük az eredményeket, azt látjuk, hogy a pályacsúcs alatt autóznak. Az idétlenségre a sokak által jól ismert, talán élőben is kipróbált Hungaroringet hozom fel példaként: a 3-as kanyar előtti egyenest teljesen rossz íven használják, a felső s-kanyarban (6-7-es kanyar; tényleg, 16 évvel a pályamegnyitó után miért nem lehet nevet adni a kanyaroknak?) 35 km/h-ra lassítanak, szinte állnak, és ide-oda rángatják a kormányt, a 9-es kanyarban 27-tel mennek, gyakran a füvet is igénybe veszik, a célvonal előtt pedig beletaposnak a fékbe. Katasztrófa. A monacói alagútban még mindig esik az eső... Az F1 2005-ben talán már sikerül kijavítani ezt az illúzióromboló hibát.
Az előzetesekben emlegetett teljes szabályrendszer nem lett alkalmazva. 107 % nincs, a Safety Carról és a piros zászlóról is le kell mondanunk, az autó- és gumifelhasználás sincs limitálva, és a pályára való visszatéréskor a fehér záróvonal átlépése sem jár szankciókkal. Ellenben a rajtnál ki lehet ugrani, amiért Stop and go büntetés jár, a boxutcában be kell tartani a limitet (aminek csak verseny esetén van jelentősége, lévén, hogy az edzéseken történő sebesség túllépésért nem tudnak minket pénzbüntetésre ítélni), de a rajtautomatika is kellemes színfolt.
Az offline verseny nem szokott meglepetéseket tartogatni, Michael Schumacher nyeri a futamokat, általában 1 körrel a második előtt. Ez azért sok, még a mostani Ferrari uralom alatt sem szokott ilyen nagy különbség lenni.
Különösen bosszantó, hogy jobb időeredmény elérése esetén az LCD kijelző nem mutatja a különbséget, mert csak a pozitív számokat ismeri, emiatt pedig a játékosnak fogalma sincs, hogy mennyivel ment jobbat, mint a rekord.
Eléggé belelendültem a hibák taglalásába, az F1 2002 ennyire azért nem rossz. A grafikáról és a hangokról az elején már említést tettem, ám a fizika ennél is fontosabb. Ebben a tekintetben határozott fejlődést tapasztaltam. Az autó összességében jól viselkedik, az erőhatások megfelelően érződnek a vezetés során, a sokféle segítség fokozatos kikapcsolásával az úton maradás egyre nehezebbé válik. Kitűnően lehet érezni a féktávokat (a száraz és vizes út között e tekintetben nincs eltérés, ez szomorú), a gyorsítások során ügyelni kell (persze csak akkor, ha a kipörgésgátlót nem használjuk), a kerékvetőkön való áthaladás is realisztikus (különböző magasságúak vannak, amit az irányítás során csodásan lehet érzékelni), a leszakadó kerék vagy terelőszárny élethűen lassítja az autót (az első szárny hiánya a kanyarokban észrevehető, tolja kifelé az orrát, hátsó szárny nélkül pedig a finom kormánymozdulatra illetve fékezésre kell ügyelni, mert nagyon könnyen a kavicságyban találjuk magunkat, amely azért jobban is megfoghatná az autót). Oldalirányú fékezéskor – pl. kanyarban – a tehetetlen autó csodásan csúszik. A töréseket ügyesebben is megcsinálhatták volna, néha az arcade jelleg nagyon előtérbe kerül, de a leszakadó alkatrészek önálló mozgása kiváló. A pattogó vagy guruló kerekek, a terelőszárnyak a többieknek mind sérülést okozhatnak. Az is nagyon tetszik, hogy bizonyos sérülések hatására nem folytathatjuk a versenyt. Az első szárny elvesztése még nem gond, szerelőink gyorsan kicserélik. Viszont hátsó terelőszárny nélkül hiába megyünk cserére, csapattársaink ezt már nem végzik el, a versenyünknek vége (a valóságban is ez a helyzet, ha jól emlékszem, Raikkönennek kellett az év elején hasonló ok miatt kiállnia). Kerékleszakadás miatt is felesleges a boxba hajtani. Egy első kerék nélkül még be tudunk evickélni, a felfüggesztés hibája miatt azonban újat nem kapunk, valamelyik hátsó kerék elvesztése esetén pedig azonnal kiesünk. Az előző részhez képest az irányítás sokkal jobb lett. A vezetés billentyűzettel is élvezetes, lehet érezni az autót, és olyan finomságok sem lehetetlenek, mint a különböző minőségű kerékvető köveken való megcsúszás és megpörgés, szitáló autó korrigálása gázelvétellel, fékkel, vagy ellenkormányzással, mindig azt a megoldást választva, amelyik a valóságban is a legcélravezetőbb lenne. Természetesen kormánnyal mindez hatványozottan igaz, és külön ki kell emelni a kitűnő FFB-s hatásokat. Az sem mindegy, hogy melyik autóba pattanunk be. Az eltérő menettulajdonságok miatt Minardival nehezebb futamot nyerni, mint BMW-vel. Persze a dicsőség is nagyobb...
PIII-800, GeForce2 és 256 MB RAM arra elég, hogy 1024x768-as felbontásban Medium részletesség mellett (még nem csúnya, de egy-két grafikai elem hiányzik) a program elfogadhatóan teljesít versenyszituációban is. Apró tipp: a 2-es billentyűvel kapcsolható a képernyő felső részén megjelenő információs ablak, ezt kiiktatva jelentős sebességnövekedést érhetünk el.

Folyt. köv. Ez a program az EA Sports eddigi legjobb F1-es szimulációja, kellemesen töltöttem vele az időt leszámítva azokat a bosszúságokat, amelyeket a benne hagyott hibák okoztak. Talán megjelenik majd hozzá egy átfogó javítás, amely mindezeket orvosolni fogja, és akkor tényleg remek játék válik belőle. Hogy mindez mire elég a Grand Prix 4 ellenében, az rögvest kiderül...

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

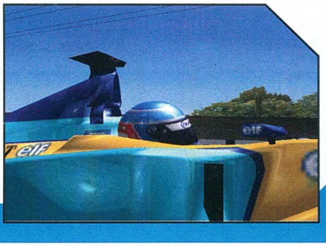
88%

grafika 23/2
zene/hang 15/1
játékélmény 31/4
kategórián belül ...15/1
összhatás 4/

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA
Grand Prix Legends 96%
Grand Prix 3 ....92%
F1 2001 ....79%



KIÉ A POLE POSITION?

F1 2002 — GRAND PRIX 4

GRAFIKA/HANG

F1 2002

Az EA Sports játékai legendásan szépek, ez alól az F1 2002 sem kivétel. Az külön pech, hogy a vetélytárs ezúttal nagyon beleerősített, így csak a második hely jut számára. Összességében mégis többre értékelem, mert a hangok annyira tökéletesek, hogy már csak ezért is megéri játszani. Szinte érezni a brutális motorerőt, a fel- és visszaváltások jobbak nem is lehetnének, óriási hangulata van így az egésznek.

Grand Prix 4

A Grand Prix-játékok állandó gyengéje, a grafika óriási fejlődésen ment keresztül, szerintem most már a legszebb Forma 1-es program. A hangokat tekintve viszont csak a középmezőnyt képviseli. Rengeteg mindent átemeltek az előző részből (legfőképpen a rádióüzenetek sokszínűségét hiányolom), amin pedig változtattak, az rosszabb lett (a motorhang különösen). Emiatt nem vagyok maradéktalanul elégedett.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

F1 2002

Száraz útviszonyok között nagyjából rendben van, bár a készítők egy-két pályán a valós időeredményekre jóbban is odafigyelhettek volna, továbbá a szabadedzésen és időmérőn születő eredmények fordítottak. De mondjuk, hogy rendben van. Azonban amint egy csepp eső kerül az aszfaltra, az ellenfelek megbolondulnak, és ez az állapot az eső intenzitásának növekedésével csak tovább súlyosbodik.

Grand Prix 4

Na, erre tényleg nem lehet panasz. Minden versenyszituációban jól viselkednek, legyen az előzés, kikerülés, baleset miatti fékezés stb. Kíméletlenül lezárják az íveket, nem engednek előzni, megpróbálnak kifékezni (néha el is rontják). A boxtaktikát változó időjárási körülmények között is helyesen választják meg, esőgumival keresik a pálya vizes részeit, szóval nem sok kifogás merülhet fel.

IRÁNYÍTÁS

F1 2002

Az első néhány kör után nem tetszett, de ahogy egyre többet játszottam, úgy kedveltem meg. Az autó billentyűzettel és kormánnyal is tökéletesen kontrollálható, csak a tudásodnak megfelelően kell alkalmazni a különböző vezetési segítségeket, amelyeknek még a mértéke is szabályozható. A titok nyitja, hogy nem a legnehezebb pályákon kell az ismerkedést kezdeni (az A1-Ringet tudom javasolni).

Grand Prix 4

Ha Crammondék valamit elszúrtak, akkor ezt nagyon. Az autót billentyűzettel sokkal könnyebb lett vezetni, az állandó kormányzási segítség (F8) most még inkább jelen van. Nagy művészet úgy berobbanni egy kanyarba, hogy kipördülés legyen a vége. Kormány esetén az F8 természetesen elfelejthető, de még így sem adja vissza egy Forma-1-es autó irányításának nehézségét. Az FFB pedig kritikán aluli.

FIZIKA

F1 2002

Az eltérő menetteljesítményű autókkal a játék kiváló, mert a segítségektől függően pont úgy viselkednek, ahogy azt az ember elvárja. Magasabb nehézségi szinten a pálya minden méterével meg kell küzdeni, következmények nélkül egyetlen hiba sem megúszható. A sérülések kicsit egysíkúak ugyan, de hatásuk a valóságnak megfelelő. Az eső (már megint) modellezését viszont jobban is megoldhatták volna.

Grand Prix 4

A könnyebb játszhatóság érdekében butították rajta; ha nem lenne szentségtörés az arcade kifejezést említeni, akkor elgondolkoznék ennek a jelzőnek a használatán. Az autók nagyon tapadnak, minden áron be akarnak fordulni, a terelőszárnyak hiánya a kelleténél kisebb mértékben érezhető. A 10 másodperces motorjavítás pedig röhejes. A kifogástalan alapok azért továbbra is rendelkezésre állnak.

JÁTÉKÉLMÉNY

F1 2002

A helyenként pontatlan pályák és a „víziszony” ellenére remek órákat nyújthat (annál is inkább, mert mentésre nincs lehetőségünk), magam is jól elszórakoztam vele. Már most nagy rajongótábora van, ami talán önbizalmat adhat a készítőknek, és megnyugodhatnak, hogy jó úton járnak. Hibák persze vannak (miben nincsenek?), mégis felveszi a versenyt a nagy ellenféllel, jövőre talán le is körözi.

Grand Prix 4

A csodaszép látvány, a hajszálpontos vonalvezetések és a még mindig meglévő hangulat most is megteszi a hatását, a játékos egyenesen késztetést érez teljes távú versenyen való elinduláshoz. Felhőtlen mégsem lesz az öröme, mert olyan hiányosságokat fog tapasztalni, ami 2002-ben, pláne a 4. résznél már nem megbocsátható (internetes játék hiánya, szabályrendszer nélkülözése, irányítás butulása stb.).

GRAND PRIX 4

Fejlesztő: Simergy **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.grandprixgames.com

Régi olvasók bizonyára el tudják képzelni, menynyire vártam a GP4 megjelenését, ennek ellenére eleinte csak rövid, néhány körös szemrevételezést engedélyeztem magamnak, mert az a tapasztalatom, hogy ahogyan az italokat, úgy a játékokat sem ajánlatos keverni.
A különböző alkoholfajták összeöntésének eredményét e helyen most inkább nem részletezném :), a játékok tanácsolt elkülönítésének magyarázata pedig az, hogy cikkíráskor nagyon zavaró tud lenni, ha az ember fejében kavarognak a gondolatok, aminek az a vége, hogy olyan tulajdonságokkal ruházza fel egyiket, amelyik a másiknak sajátja, és fordítva, szóval csak az F1 2002 befejezése után vetettem bele magam a GP4-be.

Ezek után gondolhatjátok, milyen kínos volt az érdeklődő olvasói telefonokra, e-mailekre azt a választ adni, hogy még nem láttam, majd a jövő héten tudok mondani valami értelmeset (utólagos bocs mindenkitől, remélem, megértitek), és az sem volt elkerülhető, hogy az ismerősök beszámolóját hallgatva mindössze apró hümmögésekre fussa az erőmből.

Remekül indul. A játékból összeállított, tipikusan „egyszer használatos" bevezető videó után az előző részekhez képest teljesen átszerkesztett menüben találod magad, ahol a sötét tónus és a sejtelmesség a meghatározó. Nem kell azonban megijedni, minden jól megszokott beállítási lehetőség ugyanott van, elsőre ki lehet igazodni rajta. Az viszont igaz, hogy időbe telik, míg megszokod az új dizájnt és a háttérben hallatszó zenét, ám az is elképzelhető, hogy ez nem fog sikerülni.
A 2001-es versenyzők és pályák, valamint a játékmódok közül kiválaszthatod a neked tetszőt, majd a Drive feliratra kattintva máris az időmérő edzésen találhatod magad. Jé, a garázsból indul az autó! És milyen szép az egész! Az elém leereszkedő monitoron látom magam, de a pályán zajló eseményeket is nézhetem! Nagyon hangulatos! Van egy új nézet is, a T-kamerából lehet vezetni. Nem rossz, pont olyan, mint a tévében a belső felvételek. És szó szerinti cockpit nézetet is választhatunk, mintha bukósisak lenne rajtunk. Ott szemben meg a nézők zászlókat lengetnek, villognak a vakuk, a szerelők pedig mozognak, az egyik épp most húzza ki a bakokat az autó alól, egy másik pedig kimegy a box elé, és mutatja, hogy indulhatok, szabad az út. Ekkor elindultam, és... ennyi. Nem akarom senki kedvét sem elvenni, de ezzel az újdonságok sora véget is ért. Ami azért eléggé nagy gáz.
Az ilyen nagy kaliberű játék esetén pedig főleg nem megbocsátható, hogy mindössze néhány sorban elférnek azok az újítások, amelyek miatt az autós társadalom annyira várta a GP4-et.
Azonban nehogy olyat írjak, amit később megbánok, inkább nem folytatom ezt a gondolatmenetet, hanem visszatérek a fentiekre, most már aprólékosabban (majd a cikk vége felé ráérek dühöngeni).
Az említett furcsa menürendszer tulajdonképpen semmi extrát nem tartogat, ugyanazok az oldalak váltogatják egymást, mint a GP3-ban vagy a 2000 Seasonben (ennek ellenére – a mániákusan visszatérő kérdést megelőzve – leírom, hogy a sebességjelzőt ezútal is a Main Menu/Workshop/Utilities/ Menu Setup útvonalon elérhető Use metric units bejelölésével lehet átállítani az alapértelmezett mérföld/óráról km/h-ra).
A program szokás szerint nem a legfrissebb adatokkal dolgozik, most is egy évet kell visszamennünk az időben. A tavaly sűrűn cserélődő pilóták kérdését úgy oldották meg, hogy az utolsó versenyen szerepelt „leosztást" vették figyelembe, ezért fordulhat elő, hogy Jean Alesi a Jordant hajtja, Tomas Enge a megboldogult Prosttal megy, és még utoljára mehetünk a hockenheimi hosszú egyenesekben. A 2001-es idényt nem tartom katasztrófának, mert így legalább mehetek kedvenc versenyzőmmel, Fernando Alonsóval (remélem, 2003-ban jó csapatban kap versenyzési lehetőséget, például a Renault-nál, ahol ebben az évben tesztpilóta), és az internet már most tele van különböző kiegészítésekkel, szóval nem gond az idei évnek megfelelően feljavítani a játékot.

A legnagyobb fejlesztés kétségkívül a grafikán történt. A negyedik rész soha nem látott szépségben pompázik, még a valóban gyönyörű F1 2002-t is lekörözi, annyi megszorítással, hogy az ellenfél aszfalt-megvalósítása jobban tetszik, és a fákon is lehetett volna még dolgozni. Minden lehetőséget kapcsoljatok be, a részletességet tegyétek fel maximumra, és nézzétek meg Monte-Carlót. Nem baj, ha a gé-

petek nem bírja a folyamatos megjelenítést, most nem az számít, csak nézzétek meg a színeket, a textúrák élességét, az árnyékokat (yeah!), és megértitek, hogy miért lelkendezek ennyire. Na most nézzétek meg esőben is! A vizes aszfalton tükröződő tárgyak fantasztikusan látványosak, a tévékamerák lencséjén lévő esőcseppekben láthatók az autók körvonalai attól függően, hogy a zuhé milyen intenzitású: szemerkélő záporkor halvány foltok, felhőszakadáskor kövér cseppek peregnek a képernyőn.

Azt hiszem, nem túlzás, ha azt mondom, hogy a látvány terén új korszak nyílt, ezzel Geoff Crammondék kilőtték a Grand Prix sorozat egyik gyengeségét. A grafikával mindig párban járó hanghatásokról azonban ez már korántsem mondható el. A motorhang nekem nagyon nem jön be (főleg az F1 2002 után), az effektek kevés száma és a rádiózás egy az egyben átvétele a 2000 Seasonből jelentősen lerontja az összképet.

Korábban a sivár box és az idétlen pályamunkások is sok bírálatot kaptak. Jelentem, ez is kilőve! Az indításkor mozgó szerelőkről már szóltam, ám van más is. Visszaálláskor kijönnek, és betolnak a garázsba, kerékcserekor és tankoláskor az autó körül serénykednek. Jó, vannak hibák is: az elvesztett kereket is lecserélik, a letört terelőszárny szintén hipp-hopp odakerül, és egy teljesen épet szednek le a kocsiról, de ezek nem olyan égbekiáltó bakik. A zászlólengetés is úgy történik, hogy a bírók beszaladnak a pálya mellé (a valóságban ez kicsit veszélyes lenne, de itt a játékélményt növeli), majd mikor elmúlt a veszély, visszaballagnak a korlát mögé.

Végleges megálláskor megint csak mozgó emberek vannak a segítségünkre (de az autó szalagkorláton való átemelését még mindig a láthatatlan daru végzi...). Összességében azonban mindez sokat dob a hangulaton.

Amin finomítottak. A versenypályák valósághűsége soha nem volt kérdéses, a vonalvezetés - hála a GPS-nek – most is centiméterre pontos. Minden kanyar olyan, mint a valóságban, se nem gyorsabb, se nem lassabb, a szélesség is tökéletes (belülről nézve milyen szűk tud lenni Monte-Carlo utcai pályája, igaz?), és a szintkülönbségek is rendkívül jól érzékelhetők (az interlagosi hullámvasút egyedülálló).

A mesterséges intelligenciát is tovább csiszolták. Az ellenfelekkel még jobb csatákat lehet folytatni, egy-egy ilyen ütközet olyan élményt ad, amilyent másoknak is szívesen elmeséslsz. Ha előzni próbálod őket, a szabályok adta keretek között védik a pozíciójukat, néha elfékezik magukat, és kisodródnak a kavicságyba, a boxutcában hajtva megállnak, és elengednek, ha már nem tudnak előtted kigurulni, néha körökön keresztül várják, hogy hibázzál, de van, amikor egyből dűlőre akarják vinni a dolgot, satöbbi satöbbi. Az időjárásról direkt nem írok sokat. Válassz ki olyan versenyt, amelyiken előreláthatólag menet közben fog eleredni vagy elállni az eső (ajánlom Spát, illetve 35-40%-os esővalószínűséget – Race options, Probablity of rain), és egyből megérted, hogy milyen eszméletlenül jó. A fokozatosan csúszóssá váló útfelület, ami magával hozza a kerékcserét, ezzel tönkre vágja a boxtaktikádat (vagy éppen ellenkezőleg, jelentős előnyt szerzel ezzel), a lassan felszáradó ideális ív, amikor előzni csak a vizes részen tudsz, előfordulhat, hogy a pálya egyik felén zuhog az eső, a másikon hétágra süt a nap, soroljam?

Nem, ezt ki kell próbálni!

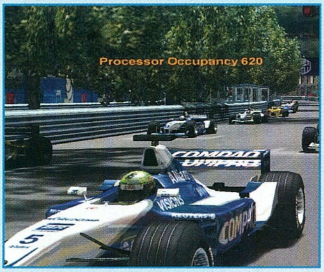
Van egy új vezetési segítség, mégpedig a rajtgép. F9-cel kapcsolható, akár menet közben is; ha lassan mész, és kigyorsítasz, nagyon érdekes hangok jönnek onnan hátulról. A műszerfalon külön kontroll-lámpája van: bal oldalon egy felfelé mutató nyíl.

Van még egy érdekességem: hétsebességes váltó is használható. Az autóban ülve a műszerfal kijelzőjén a Car Setup menüpontot kell választani, és a Gear ratios (váltóáttétel) opcióban lehet elérni. Az alapsetupok azonban harmatgyengék. Valójában nem is készítettek, mert mindegyik érték az összes pályán azonos állásban van, tehát most is magunknak kell farigcsálni a vezetési stílusunknak megfelelő beállítást (egyébként nem ártana új elemekkel kibővíteni, úgymint keréknyomás, kerékdőlés, összetartás és még néhány, ha már annyira szimulátort akarunk készíteni).

És ami kimaradt. Eddig szinte csupa jót mondtam a játékról, a véleményem összességében viszont

GÉPIGÉNY

Minden jónak elrontója. A hivatalosan megadott minimális gépigényt gyorsan el kell felejteni, még egy PIII-800, 256 MB RAM, GeForce2 konfiguráción is bűvészkedni kell a folyamatos futáshoz, tehát a Processor Occupancy (O billentyű) 100% alatt tartásához. Tapasztalatok szerint a legfrissebb driverek sokat segítenek (29.42 Nvidia és 4.40 Via 4in1), eddig még egyik program esetén sem számítottak ennyire. A Heat haze és a Video walls rendkívül gépigényes, nem ajánlott bekapcsolni (és mindkettő, tehát a benzingőz vibrálása és a kivetítő falak is csak luxus), a Cockpit visor (szó szerinti bukósisak-nézet) is lassítja a játékot, de csak esőben számottevő. A Mirror view-t (visszapillantó) a no objects állásba érdemes rakni, mert így jelentős sebességnövekedést lehet elérni, és ettől függetlenül kirajzolja a mögöttünk történő eseményeket, mindössze a tereptárgyakat (nézők, fák) hagyja le. Ráadásul, ha T-kamerából vezetsz, a hátsó szárny nem takarja ki a tükröt. A különleges effektekkel szintén csínján kell bánni, elsősorban az Advanced lighting és a Bump mapping zabálja az erőforrást. A fent említett gépen a Frame rate-et 27 kép/mp-re lehet állítani akkor, ha az Advanced settingsben az első négy érték High-on van, a Main view a legmagasabb fokozaton, a Mirror kikapcsolva, a Reflections és a Shadows Low állásban, ekkor 1024x768-as felbontásban a leterheltség 100% alatt marad. A szakadó eső erre rádob kb. 20%-ot, a rajt utáni tülekedés kicsit döcög, de amint a helyzet elrendeződött, prímán játszható. A T-kamerából pedig sokkal jobb a sebességérzet. AMD XP 1800+, 512 MB DDR memória és GeForce3 TI200 esetén High beállításokat használva 29 kép/mp mellett 1024x768-ban folyamatos látványt kapunk, a mutató egyedül a rajtnál kúszik 110%-ra. Ugyanezen a gépen, de GeForce4 TI4600 videokártyával már nem kell megalkuvásokat kötni, 38 kép/mp 1600x1200-as felbontásban gond nélkül teljesíthető, esőben viszont a rajt 130%, majd 120%-on állapodik meg, de a Frame rate lejjebb vételével ez a gond megoldható. Indítás előtt a desktopot érdemes 16 bit-re levenni, és a felbontást a játékban használatosra tenni, továbbá minden más alkalmazást javasolt bezárni. Win98-on érzi magát a legjobban, a Windows Millenium érezhetően lassít rajta, a WinXP akár 20% lassulást is jelenthet.



Köszönet Daubynak, Horváth Attilának és Gabeboynak az információkért.

eléggé lehangoló. A legnagyobb szívfájdalmam a szabályrendszer teljes mellőzése. A büntetés még mindig egyet jelent a 15 másodperces motorlefojtással, tehát a fekete zászlóval? Ezt komolyan gondolták? A boxutcába ezerrel be lehet rontani, és még egy ejnye-bejnyét sem kapunk? Nincs külön gomb a sebesség limiternek? Ehelyett, mint az óvodásokat, kivezetnek minket a pályára. Röhej. A kanyarlevágásokra, vagy az egyéb szabálytalanságokra hol marad a Stop and go? Pillanat, egy újdonság van: a rajtnál ki lehet ugrani. De ilyen amatőr módon megalkotni, ez felfoghatatlan. Arról van szó ugyanis, hogy csak az ötödik lámpa kigyulladása után tudjuk ezt megtenni. És mi a szankció? Hát persze, a fekete zászló. Ha az F1 2002-ben a Safety Carba és a záróvonal átlépésébe kötöttem bele, akkor most tényleg nem tudom, hogy mit csináljak. Sírjak vagy nevessek?

Az egyen műszerfalon és a saját autó egyformaságán már fel sem háborodom. Azon viszont igen, hogy a sérült autók nem kellőképpen viselkednek (főleg az elvesztett szárnyak hatását keveslem), és a szerelők is a világ legjobban képzett szakemberei lehetnek, mert a tőből leszakadt kereket simán kicserélik, az első-hátsó szárnygenerál sem tart 12 másodpercnél tovább, és ebben az időben még a motorhiba elhárítása is benne van. Bemegyünk a ronccsal, kijövünk egy teljesen új autóval. Ja, ha éppen nem ragadunk bent. Az óra pörög, de egyszerűen nem tudunk elindulni. Bravó.

A végére hagytam, ami eddig jó volt, de valószínűleg a könnyebb játszhatóság és ennél fogva a jobb eladhatóság miatt alaposan butítottak rajta, ez pedig az irányítás. Mondjuk úgy, a játékosbarát irányítás miatt nulla gyakorlattal, tehát az abszolút kezdők is hamar jó eredményeket tudnak elérni, mert a gép szinte magától vezet. Billentyűzet esetén az F8 (kormányzási segítség) kikapcsolhatatlansága miatt ez talán még érthető (bár nem elfogadható), de kormánnyal, minden funkció billentyűt kiiktatva is az az ember érzése, mintha nem csak ő irányítaná az autót. A kerekek nem pörögnek ki kellőképpen, kigyorsításkor nem kell annyira vigyázni a gázadagolással, a féket lehet nyomni, mint az ökör, a kerekek csak kis sebességnél blokkolnak. Úgy érzem, a hangsúly hangyányit az arcade kategória felé tolódott el. Az előző részekhez képest sokkal nagyobb tempóval be lehet esni a kanyarokba, de az esetek többségében így is be lehet fordulni. Ha ilyenkor ráfékezünk, akkor sem indul el az autó hátulja valamelyik irányba. Valamiféle titokzatos segítség mindig jelen van. A kocsik rendkívül tapadnak az úthoz, ezt a köztudott leszorító erő ellenére is eltúlzottnak érzem. A fizikát a GP3 2000 Seasonből importálták, a szükségszerűen elvégzett néhány változtatás szerintem csak a kárára lett.

Eredményhirdetés. Hölgyeim és uraim, a verseny véget ért! Az F1 2002 – Grand Prix 4 csata győztese: ...döntetlen! Egyikre sem tudom azt mondani, hogy sokkal jobb lenne, mint a másik. Mindkettőnek vannak remek tulajdonságai, de bosszantó hiányosságai is. Ha ki lehetne szedni az erősségeket, és összegyúrni egy programba, akkor kapnánk meg a kifogástalan modern kori F1 szimulációt. Az EA Sports sorozata egyértelmű fejlődést mutat, a Grand Prix viszont mintha leszálló ágba került volna, és ha így folytatják, elvesztik a rajongótáborukat. Számomra egyértelmű csalódás volt, sokkal többet vártam, ehelyett a grafika javításán kívül lényegében semmit sem csináltak. Az esetleges GP5-öt pusztán a neve már nem fogja eladni...

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

88%

grafika 25/2
zene/hang 11/1
játékélmény 33/4
kategórián belül . . .15/1
összhatás 4/

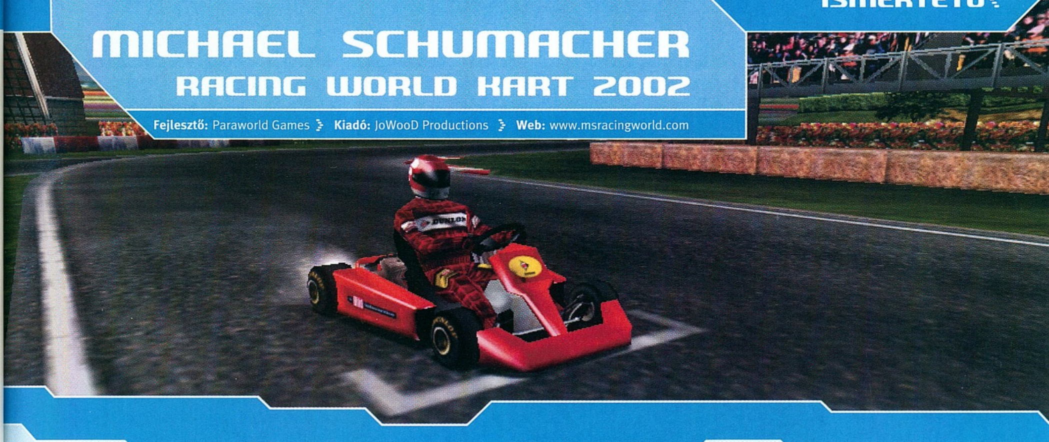
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII800, 256MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA
Grand Prix Legends 96%
Grand Prix 3 .92%
F1 2001 . . . . .79%

MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

Fejlesztő: Paraworld Games **Kiadó:** JoWooD Productions **Web:** www.msracingworld.com



Végre olyan autós játék, amelyiknek a valósághűség-megítélését illetően nem csupán a beleérző képességünkre hagyatkozhatunk, merthogy bárki élőben is kipróbálhatja, milyennek kell (vagy kellett volna) lennie a programnak. Manapság már az egész országban van ilyen lehetőség, néhány helyen pedig viszonylag erős gokartokat is hajthatunk hozzávetőlegesen 1500-2000 forintért 7-10 percig, ami első hallásra kicsit drágának tűnhet, de higgyétek el, megéri, mert olyan különleges érzésben lehet részetek, amelyet más benzinpöfékelő nem tud nyújtani, és garantálom, hogy az első körök után teljesen beleszerettek.

Miért? Az egyedülálló vezetési élmény abból adódik, hogy ezeknek a gépeknek rendkívül alacsonyan van a súlypontjuk, a felfüggesztésük pedig nagyon kemény, emiatt egészen más kanyarodást tesznek lehetővé, mint amilyenre az utcai autók képesek. A játékban ezt egészen jól sikerült megvalósítani, a fordulókba nyugodtan beeshetünk nagy sebességgel is, valószínűleg nem pördülünk meg (persze a széken ülve az oldalirányú erőhatásokról le kell mondanunk, de pár év múlva talán ez sem lesz lehetetlen).

A három géposztály közül eleinte csak a FUN (Fun-Class) kategóriát választhatjuk, ahol 200 ccm-es, kb. 80 km/h-s végsebességű járgányokkal mehetünk 3 eltérő tulajdonságú pályán (csarnok, utca és épített). Az ellenfelek semmi kihívást nem jelentenek, nagyon rossz időeredményeket autóznak, továbbá az aszfaltcsíkok is egyszerűek és rövidek. Ez az osztály tulajdonképpen csak arra jó, hogy megismerjük az átlagostól eltérő vezetési technikát, és felmérjük a játék grafikáját, hanghatásait, a többiek agresszivitását, a gumiabroncsok és szalagkorlátok lassító képességét, szóval szokjuk a hangulatot. Megfelelő helyezés elérése esetén továbbléphetünk az ICA osztályba (nem a barátnőmet hívják így, hanem az Intercontinental A rövidítése). Itt már komolyodik a helyzet: a versenygépek ugyan csak 100 ccm-esek, de már tempósabban lehet velük haladni, 110-120 km/h-ra képesek. A pályák száma is ötre növekszik, és nehézségi szempontból is más kategóriát képviselnek. De hogy ne legyen teljesen ismeretlen, 2 helyszín ugyanaz, mint az előbb, így remek alkalom nyílik arra, hogy összehasonlítást tegyünk a két gokart között.

Az erősebb változattal könnyebben lehet venni a kanyarokat, mert a nagyobb teljesítménynek köszönhetően nem akkora hátrány, ha a motor fordulatszáma túlságosan visszaesik, hamarabb magára talál. A fékeket is gyakrabban kell használni: ahol eddig erőcsúsztatással be tudtunk fordulni, ott bizony ebben az osztályban keményen kell taposni a fékpedált. Ha megint ügyesek vagyunk, akkor következik a végső megmérettetés, az FSA osztály (Formula Super A). Ekkor már tényleg fenevadakat vezethetünk, hiszen nagyon jól gyorsulnak, és 160-as tempónál igen csak észnél kell lennünk. A pályák száma ezúttal nyolc, számunkra egy különlegességgel, mégpedig egy magyar helyszínnel, amelyik a Sasad Airport nevet viseli (1115 méter, tehát nagyon hosszú, viszont széles). Az ellenfelek között megjelenik Michael Schumacher, aki igen jól megy (most biztos jól megleptelek titeket...). Az előbbi két osztályt eléggé könnyűnek éreztem, fél óra alatt lehet teljesíteni a követelményeket, ám Schumiék ellen már igencsak fel kell kötni azt a bizonyos fehérneműt. Rengeteg gyakorlás szükségeltetik a pályák megismeréséhez, e nélkül ugyanis nem is érdemes elindulni. A gyakorlásra lehetőség van a Training illetve a Time Trial játékmódban (a programozók egyébként ide dugták az online lehetőséget). Előbbiben egy szellemautóhoz viszonyíthatjuk magunkat, bármennyi kört mehetünk, míg a másodikban 4 vagy 5 körös futamok vannak ellenfelek nélkül, és az összidőeredmény számít. Ha valaki nagyon kíváncsi az alapból nem elérhető pályákra, akkor a Training módot ajánlom neki. A pályacsúcsokat gyorsan meg lehet futni, és máris tovább lehet lépni a felsőbb szintre.

Végül. Nem rossz játék, de hamar kivégezhető. A gyengébb gokartokkal nem élvezetes versenyezni, a második szintet rendkívül könnyen meg lehet nyerni, egyedül a csúcskategória jelenthet némi kihívást, de a rövid pályákon a körözgetés hamar unalmassá válhat.

Egyedül az interneten keresztüli többjátékos mód lehet vonzó, ahol hús-vér emberek ellen a gokartozás varázsa tovább tart. Mert ez valóban érződik a játékon keresztül, igaz, nem olyan mélységében, mint kellene – talán ezért kerül a játék csökkentett áron a boltokba.

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

79%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	15/15
összhatás	3/5

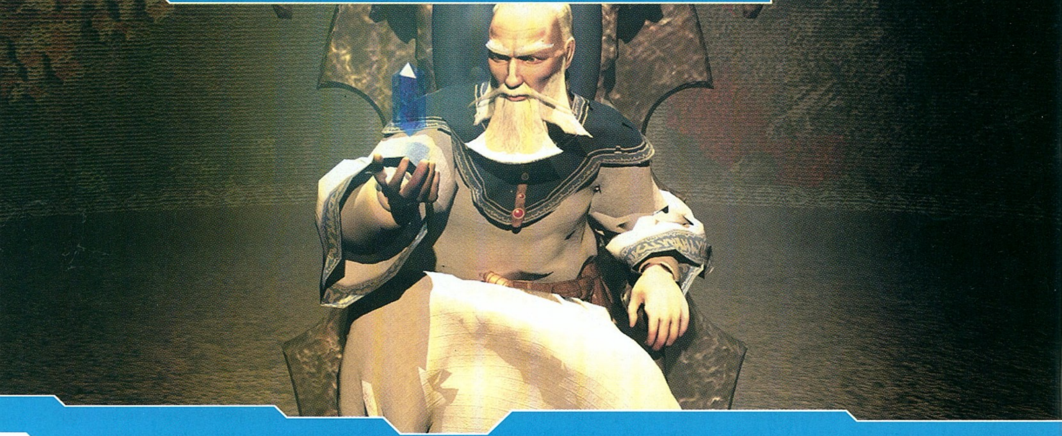
CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P450, 64MB RAM, 400MB HDD, D3D

ARÉNA
Mivel a PC Guru történetében ez az első gokart szimulátor, ezért nincs összehasonlítási alapunk.

AGE OF WONDERS 2

Fejlesztő: Triumph Studio › **Kiadó:** Take Two Interactive › **Web:** aow2.godgames.com

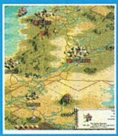


1999 jó évjárat volt a körökre osztott fantasy stratégiai játékok kedvelőinek. Három olyan cím is megjelent, mely azóta a műfaj klasszikusa lett. A Heroes III-at senkinek sem kell ugye bemutatnom, a negyedik rész megjelenéséig biztosan tartotta az első helyét. A Strategy First is kihozta a maga favoritját, Disciples néven. A harmadik befutó a Triumph Age of Wonderse volt. A három cím közül egyértelműen a 3DO Heroes III-a lett a nyerő, bár a kritikusok szerint a másik kettő is megérdemelt minden elismerést. Az alacsony eladások ellenére a fejlesztők nekiláttak a folytatásoknak. A munka három évig tartott mindhárom fejlesztőcsapatnál, és a folytatások néhány hónapos különbséggel megjelentek. A Disciples II februárban, a Heroes IV márciusban, s végül az Age of Wonders 2 júniusban került a boltok polcaira.

Az AoW2 megtartotta az első rész legnépszerűbb tulajdonságait, és a készítők csak azokhoz a területekhez nyúltak hozzá, melyek gyengébben muzsikáltak. Az új részben 12 faj található, ezek közül csak három nem szerepelt az előző részben. A Tigranok macskaszerű népek, egységeikre inkább a gyorsaság és az ügyesség jellemző. Az Archonok a római kori harcosok leszármazottai némi vallási beütéssel. A Draconianok az ősi sárkányok utódai, kemény harcosok és kiváló mágiahasználók (az első rész gyíkemberei és az Azracsok nem szerepelnek a folytatásban). A húsz küldetésből felépülő hadjárat úgy lett kitalálva, hogy majdnem mindegyik fajt lehetőségünk lesz kiválasztani. A mágia hét szférájában kell helytállnunk (tűz, víz, levegő, föld, élet, halál, kozmosz), két-két küldetésben (minden szférához tartozik egy bónusz küldetés, ezt azonban nem muszáj teljesítenünk). Véleményem szerint ez a felosztás túlságosan szétforgácsolta a hadjáratot, a két küldetés szféránként túlságosan kevés. Az új szférába csak a főszereplőt vihetjük át, az általa toborzott hősök, összegyűjtött varázstárgyak és megtanult varázslatok egyszerűen eltűnnek, kezdhetünk mindent a nulláról. Mondanom sem kell, hogy ez a rendszer alaposan elvette a kedvem a fejlesztéstől, tudtam jól, hogy a hadjárat szempontjából semmi értelme sincs az utolsó fekete foltot is felderíteni a térképen.

A főszereplő egy Merlin nevű varázsló, aki már a kezdő képsorokban komoly bajba kerül. Léghajóját sárkányok támadják meg, és csak egy nagyhatalmú varázsló közbenjárásával sikerül elkerülnie sorsát. Merlin az egyetlen a játékban, aki nem kap

2002 › CIVILIZATION III



Sid Meier klasszikus sorozatának harmadik, és sokak szerint a legsikerültebb darabja. Grafikailag ugyan elmarad a vetélytársak mögött, de utánozhatatlan játékmenete és újrajátszhatósága biztosítja számára az első helyet. A kiváló kritikákat a még jobb eladások támasztják alá, villámgyorsan átlépte az egymillió darabos álomhatárt. A nyár elején jelentették be a kiegészítőt, mely már a többjátékos lehetőséget is tartalmazni fogja.

2002 › DISCIPLES II

Az idei év nagy meglepetése, az egyik legjobban játszható körökre osztott fantasy stratégia. A Strategy First ezzel a játékkal alaposan feladta a leckét a Heroes Teamnek. Hihetetlen grafikájának és nagyszerű játékmenetének köszönhetően gyorsan belopta magát a rajongók szívébe. Grafikailag simán lekörözte a Heroes IV-et, ráadásul két hónappal a nagy vetélytárs előtt jelent meg.

2002 › HEROES OF M&M IV

Három év kellett a Heroes sorozat fejlesztőinek, hogy előrukkoljanak a folytatással. Szinte mindent elölről kezdtek, teljesen átdolgozták a Heroes III-ban megszokott és megszeretett rendszert. A rajongók eleinte fanyalogtak, de aztán megszokták és megszerették az újításokat. Grafikailag viszont a játék nem lett olyan ütős, mint ahogy azt a fejlesztők képzelték, sok támadás érte a kinézete miatt. A megjelenést követően érthetetlen módon a fejlesztők nagy részét lapátra tették, így az esetleges folytatás veszélybe került.

tapasztalati pontokat a legyőzött ellenfelek után, nem is érdemes őt harcba küldeni. Az ő helye azokban a városokban van, melyek rendelkeznek mágustoronnyal. Innen tudja útjára bocsátani varázslatait, melyek rendkívül sokat segítenek a harcoló alakulatoknak. A varázslatokat csak azokon a területeken tudja használni, melyek a birodalmához tartoznak. A mágustornyok egyfajta átjárót képeznek, így nem kell meglepődnünk azon, ha Merlin a térkép egyik sarkában lévő toronyból könnyűszerrel átvarázsol a másik oldalra. Három különböző varázslattípus közül választhatunk: a globális varázslatok egyszeri hatásúak, a nagy térképen lévő városokat, illetve egységeket érintik. Az egységekre ható varázslatok egészen addig tartanak, míg van elegendő varázspontunk a mágia fenntartására. A harmadik típus kizárólag harc közben használható, jellemzően támadó varázslat. Mannát a hősök, a városok és a nagy térképen található különféle mannatermelő helyek biztosítanak. A körönként befolyó varázserő egy részét új varázslatok és képességek kifejlesztésére fordíthatjuk (ezeket azonban csak az adott szférában használhatjuk).

A játékmenet. Az AoW2-t leginkább a Civilization III-hoz lehetne hasonlítani, hiszen a Disciplestől és a Heroestól eltérően itt a fő hangsúly nem a hősök feltuningolásán, hanem a különféle egységek képességeinek minél jobb kihasználásán, illetve a városok menedzselésén van. Mind a 12 faj rendelkezik nyolc egyedi egységgel, melyek különleges képességeik révén sikerrel vehetik fel a harcot a drágább és fejlettebb egységekkel szemben. Hiába jön az ellenfél egy méregdrága sárkánnyal, három olcsó parittyás felszerzet veszteség nélkül leszedi, mivel a távolsági fegyverek különösen hatékonyak a repülő lények ellen. A hős lovagoknak is elkenhetjük a szájukat, hiszen az élőhalottak közül nem egy csapat védett a hagyományos fegyverek ellen (legalábbis részben). Sikeres összecsapások esetén a győztes tapasztalati pontot kap. Minden egység két szintet fejlődhet, ilyenkor az alaptulajdonságaik változnak, valamint új képességeket is kaphatnak. Érdemes a tapasztalt egységekre vigyázni, harc közben az elit csapatok sokkal hatékonyabban működnek zöldfülű társaiknál. Fontos megemlíteni az egységek morálját: azok az elfek, akik élőhalottakkal kénytelenek együtt szolgálni, hamar dezertálnak a seregből.

Az elfoglalt városokban lehetőségünk lesz az ellenfél egységeit létrehozni, illetve mi profitálunk az általa felépített épületekből. Sajnos mind a 12 faj településén ugyanazok az építési lehetőségek állnak a rendelkezésünkre. Abban az esetben, ha nincs elegendő katonai erőnk a település megtartására, kirabolhatjuk, sőt, akár le is rombolhatjuk. Ez utóbbi esetben azonban számítanunk kell arra, hogy a lerombolt város faja a jövőben azonnal megtámad, és nem számíthatunk semmi jóra tőlük. Az AoW2 rendelkezik ugyan alapszintű diplomáciai rendszerrel, de a gyakorlatban ennek nem sok hasznát láttam. A hadjáratban az esetek nagy részében az a feladat, hogy a szinten élő összes ellenséges varázslót hidegre tegyük. Ezt képletesen kell értenünk, mivel minden varázsló halhatatlan. Abban az esetben, ha fizikai testüket sikerül megsemmisítenünk, a következő körben újraélednek a legközelebbi városban, ahol mágustorony található. Abban az esetben, ha nincs ilyen város, akkor a varázsló kénytelen távozni a küldetésből. A varázsló kilépése után a megmaradt egységei függetlenné válnak, és jó pénzért akár hozzánk is beállnak. Minden egység fenntartása csökkenti az aranykészletünket, így a felduzzasztott sereg pillanatok alatt kiüríti a kincstárunkat. Érdemes inkább kis létszámú, de tapasztalt seregekkel küzdeni, ha nem akarunk idejekorán koldusbotra jutni.

A városok mellett szinte az összes tereptárgyat lerombolhatjuk így fosztva meg az ellenfelet a létfontosságú manna-, illetve aranytermelő központoktól. Az AoW2 egyik nagy újítása a pioneer egységek bevezetése. Ezek a felfedezők képesek a városromok és a lerombolt létesítmények újjáépítésére, sőt, akár új városok létrehozására is. A településeket nagyság szerint három csoportra oszthatjuk be. A legkisebb az outpost, itt egyelőre még nagyon kevés ember él, és az építési lehetőségeik korlátozottak. A legnagyobb fejlesztéseket és a legkomolyabb egységeket csak a legnagyobb városokban hozhatjuk létre. Építéskor lehetőségünk van kicsit siettetni a termelést, némi arany feláldozásával a kívánt termék már a következő körre elkészül.

A felszín mellett lehetőségünk nyílik a földalatti labirintusok felderítésére is. Az első részben ezek a dungeonök többszintesek voltak, de a rajongók unalmasnak találták a rengeteg mászkálást, így a földalatti szintek számát egyre csökkentették.

A harcrendszer. Az AoW2 egyik legjobban kidolgozott része a harcrendszer. Az ütközet elején a gép felajánlja, hogy lejátssza helyettünk a csatát, így rengeteg időt takaríthatunk meg. Ezt az opciót azonban csak akkor ajánlom, ha teljesen biztosak vagyunk a győzelemben, és a veszteségek egyáltalán nem érdekelnek. Amennyiben azonban vigyázni szeretnénk a veterán harcosainkra, jobban járunk, ha magunk vesszük kézbe az irányítást. A gép előszeretettel használja ki az egységei különleges képességeit, és gyakran támad meg-

idézett lényekkel. A siker kulcsa a jól összeállított csapatban rejlik. Az egyik legizgalmasabb esemény a városok ostroma. Az első résztől eltérően itt már nincs szükségünk ostromgépekre, a várost kapukat már minden egység képes betörni. A távolsági fegyverek találati esélyét a várfal jelentősen lerontja, ne lepődjünk meg, ha az ellenfél okosan fedezékbe viszi a csapatait. A kapuk betörése után kezdetét veszi az öldöklés, de nem árt, ha ekkor is odafigyelünk (bármikor átadhatjuk a gépnek az irányítást), a mesterséges intelligencia képes meglepetésekre. Az AoW2 MI terén is nagyot dombórít, a Civilization III óta nem találkoztam ilyen agresszív támadó stílussal. Lesznek olyan küldetések, amelyekben csak akkor győzhetünk, ha az első körtől kezdve rohamtempóban támadunk, és esélyt sem adunk arra, hogy az ellenfél kibontakozzon. Ehhez persze először el kell szenvednünk néhány megszégyenítő vereséget, de ne foglalkozzunk vele, kitartásunk meghozza az eredményét.

Grafika, zene hanghatások. Grafikai téren az AoW2 kicsit elavultnak tűnhet, de egy ilyen mélységű stratégiai játék esetében ez megbocsátható. Nézzük meg a Civilization III-at, az sem a grafikájával lett minden idők egyik legjobb stratégiája. A nagy térkép megjelenítése és az azon létrehozott varázslatok kinézete egészen profi, nekem sokkal jobban bejön, mint a Heroes 4 furcsa színvilága. A harcmezőt tereptárgyak tömkelege borítja, amit remekül kihasználhatunk. Fedezékbe húzódva védve vagyunk a távolsági fegyverrel felszerelt egységektől, a sűrű erdők lelassítják a lovasrohamokat, a házak között megbúvó csapatok meglepetésszerű támadást intézhetnek a mellettük elhaladó ellenfelekre. A csapatok animációja hagy ugyan némi kívánnivalót maga után, de azért ezen a szinten még elmegy (hiába, ez nem Warcraft III). A fantasy hangulatú zene nagyon bejött, remekül illeszkedett a játék stílusához. A zenei összképet azonban a hanghatások teljesen lerombolják, az unalmas puffanások és halálsikolyok minden változatosságot nélkülöznek, ez a rész a felejthető kategóriába tartozik.

Konklúzió. Aki szereti a stílust, az ne habozzon, az Age of Wonders 2 hosszú időre leköti. Azok a játékosok azonban, akik inkább a Warcraft III-féle pergő akciót preferálják, messzire kerüljék el, ez a játék nem nekik készült. Véleményem szerint az AoW2 meglehetősen nehéz lett, így a kezdőket gyorsan elkedvteleníti. Csak azok számíthatnak sikerélményre, akik veszik maguknak a fáradtságot, és kitapasztalják az apró részleteket. Elkeserítő volt a gép csalása, a távolsági fegyverek esetében szinte soha nem téveszt célt, ráadásul gazdaságilag mindig előttem járt egy lépéssel. Soha nem fogyott el az aranya, még akkor sem, ha az összes bánya nálam volt.

Nagyon nem tetszett a hadjárat szétforgácsolása, sokkal jobban ragaszkodtam volna az egységekhez, ha mondjuk egy hőst és az általa összegyűjtött varázstárgyak egy részét átvihettem volna a következő szférába. Így sajnos olyan érzésem volt, hogy különálló küldetéseket játszom. Ennek ellenére azonban a játék közel két hétre a képernyő elé szegezett, olyan nagy neveket hanyagoltam miatta, mint a Warcraft III és a Neverwinter Nights.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

84%

grafika	21/2
zene/hang	12/1
játékélmény	35/4
kategórián belül	12/1
összhatás	4/

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P200, 64MB RAM, 250MB HDD, D3D

ARÉNA

Heroes of Might and Magic IV	94%
Disciples 2	90%
Etherlords	85%

KÖRÖKRE OSZTOTT PÁRVIADAL

Az idei évben három körökre osztott fantasy stratégiai játék jelent meg, bár még csak júliust írunk. Mindhárom játék remekmű lett, de azért úgy gondoltuk, hogy elkészítjük ezt az összehasonlítást, melyből kiderül, melyik játék lett a kategória legjobbja. Igyekeztünk objektívek maradni, bár mindenkinek megvolt a maga titkos favoritja, és szívesen látta volna azt a dobogó legfelső fokán.

DISCIPLES II › HEROES IV › AGE OF WONDERS II

GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁS

Mindhárom játék kitett magáért ezen a téren. A Disciples II grafikusai elképesztő látványvilágot varázsoltak a képernyőre, a stílus engem erősen emlékeztetett a Dark Fantasy baljós világára. Igaz ugyan, hogy a felbontást 800*600-ban rögzítették, de ennek ellenére fantasztikus látványt nyújtott.

A Heroes IV koncepciója sokat változott a harmadik rész óta, de ez a váltás nem vált az előnyére. A terep ugyan aprólékosan ki lett dolgozva, de a szerencsétlenül összeválogatott színek elrontották az összhatást. Külön sokk volt, amikor először megláttam a harcot. A szegényes háttér előtt az amúgy szépen kivitelezett lények mozgását nevetségesen oldották meg, 2002-ben már nem lenne szabad ilyen minőségű grafikával lerontani az amúgy nagyszerű játékmenetet.

Az Age of Wonders II térképe rendkívül ízlésesen lett elkészítve, látszik, hogy a készítők mekkora figyelmet szenteltek ennek a résznek. A harc a Heroes IV-hez hasonlóan külön térképen lett megoldva, de annál jóval magasabb színvonalon. Külön ki kell emelnem a várostromot, a tűzfallal védett várfalakon belül az adott fajra jellemző épületeket találunk (a jéglényeknél a házak igluhoz hasonlítanak).

Eredmény:

1. Disciples II
2. Age of Wonders II
3. Heroes IV

ZENE ÉS HANG

A Disciples II zenéje kimagasló minőségű, hosszabb játék esetén sem válik idegesítővé. Nagyon jól eltalálták a varázslatok hangeffektjeit, a villámok csapkodása és a tűzlabdák surrogása különösen élethűvé tette a csatákat.

Az AoW2 zenéje kellemes fantasy beütéssel bír, bár nem túl változatos. Szerencsére olyan a rendszere, hogy az MP3 könyvtárba bemásolt zenéket simán lejátssza, így csak rajtunk múlik, milyen muzsikát hallgatunk játék alatt.

A Heroes IV zenéje megállja a helyét a többiek mellett, de ami igazán kiemeli a trióból, az a magyar szinkron.

A Digital Realitytől már megszokhattuk a színvonalas fordításokat, de a Heroes IV szinkronizálásával túltettek saját magukon. Félelmetes hangulatot adott a játéknak, amikor a szövegek a tévékből ismert magyar szinkronszínészek hangján szólaltak meg.

Eredmény:

1. Heroes IV
2. Disciples II
3. Age of Wonders II

JÁTÉKÉLMÉNY ÉS MI

A legtöbbet ugyan a Disciples II-vel játszottam, de be kell látnom, hogy a játékmenet bonyolultsága meg sem közelíti a Heroes IV-ét. Tisztán látszik, hogy a program azok számára készült, akik nem akarnak a mikrogazdaság apró-cseprő ügyeivel foglalkozni. A játék legfontosabb része a harc, a fejlesztők erre összpontosítottak. A Mesterséges Intelligencia teljesen rendben van, a gép ugyan csal egy kicsit, de ez még tűréshatáron belül mozog. A játék előszeretettel használja a gerillataktikát, vagyis szívesen foglalta el az üresen hagyott váraimat és bányáimat. A Heroes IV már jóval összetettebb, bár a bonyolultság szerencsére nem ment a játszhatóság rovására. Az MI okos, rendszeresen okoz kellemetlen perceket a hadjáratok közben.

Kétségtelen tény, hogy a három játék közül az Age of Wonders 2 a legbonyolultabb. Ez az összetettség rendszerint megriasztja a kezdő játékosokat, s még a gyakorlottak is napokig ismerkednek a különböző funkciókkal. A gép arcátlanul csal, s csak akkor lehetünk vele szemben eredményesek, ha az első körtől kezdve agresszívan támadunk.

Eredmény:

1. Heroes IV
2. Disciples II
3. Age of Wonders II

KIEGÉSZÍTŐ FUNKCIÓK

A három játék közül egyedül a Heroes IV nem rendelkezik multiplayer résszel, bár a pletykák szerint valamikor karácsonykor jön a kiegészítő, ott megtaláljuk. Hadjáratok szempontjából a Heroes IV vezet hat kampánnyal. Őt követi a Disciples II négy eposza, ahol lehetőségünk lesz a rosszfiúkat is kipróbálni. Az Aow2 ismét a sor végén kullog, 14 küldetésével nem veheti fel a versenyt a többiekkel. Nagyon fontos a hősök fejlődési lehetősége, itt a Disciples II és a Heroes IV fej-fej mellett halad. Remek ötletnek tartottam a Disciples II megoldását, mely szerint egy hőst és a hátizsákjában lévő tárgyak közül ötöt átvihetünk a következő pályára. Szegény AoW2 itt is leszerepelt, a 14 küldetést felosztották hét részre, s a különböző szférákat bizony teljesen új lappal kellett kezdenünk. Kerettörténet tekintetében viszont egyértelműen döntetlent kell hirdetnem, ez a rész mindhárom játék esetében kiválóra vizsgázott.

Eredmény:

1. Disciples II
2. Heroes IV
3. Age of Wonders II

VÉGÍTÉLET

Mindhárom játék remek szórakozást nyújt a maga nemében, de ez verseny, így muszáj rangsorolnom őket. A harmadik helyet az Age of Wonders 2 szerezte meg, esélye sem volt két ilyen ellenféllel szemben. Az első hely sorsa sokáig bizonytalan volt, hiszen a Heroes IV és a Disciples II felváltva végeztek az első helyen a különböző kategóriákban. A szenzációs színvonalú magyarítás és az összetett játékmenet azonban a Heroes IV oldalára billentette a mérleget, így ha kevéssel is, de a 3DO üdvöskéje lett 2002 első felének legjobb körökre osztott stratégiája. A Heroes IV tehát az élen végzett, de mögötte szorosan ott áll a Disciples II, és nem lennék meglepődve, ha három év múlva a folytatásokban ez a hely felcserélődne. Reméljük a legjobbakat.

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

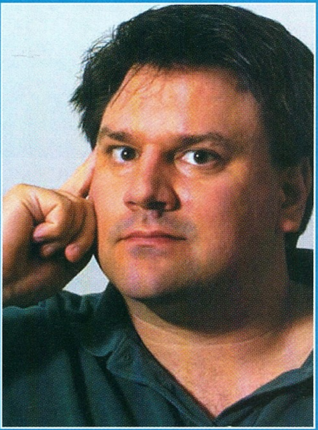
Üdv mindenkinek. A játékvilág panteonjának megrajzolását célzó sorozatunkban eddig mindig (azaz teljes két alkalommal) olyan híres játékfejlesztőkről volt szó, akik napjainkban éppen karrierjük – egyik – csúcspontján állnak, ebből kifolyólag mindenki ismeri a nevüket. Most a hagyománnyal (kettő az már hagyomány, nem?) ellentétben olyan emberről lesz szó, aki – miután vagy nyolc évig folyamatosan a karrierje csúcspontján állt – saját, szabad elhatározásából kivonult a „hardcore" játékiparból. Örömmel mutatom be a játékvilág újabb félistenét, aki nem más, mint...

A MÓKAMESTER, AKI ELVESZTETTE AZ ILLÚZIÓIT:

RON GILBERT

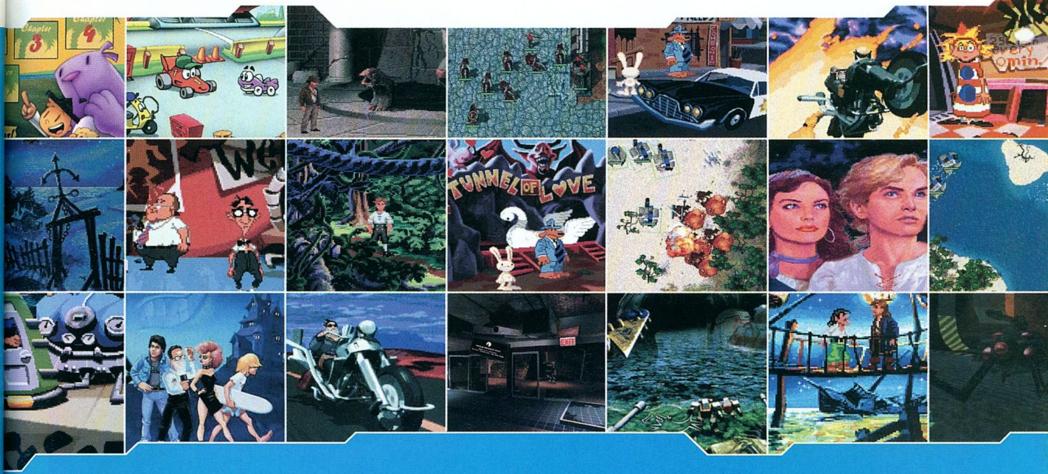
Történetünk csaknem húsz évvel ezelőtt kezdődik, amikor Ron még egyszerű főiskolás programozótanoncként tengette életét. A nagygépek, és különféle Unix-verziók bűvöletében élő társaival ellentétben azonban hősünket egészen más nyűgözte le: az akkoriban debütált első (jó, legyünk egészen precízek: a Spectrum után második) igazán elterjedt és elérhető otthoni számítógép, a Commodore 64. Gilbert hamar eljutott addig, hogy szűkösnek érezze a beépített Basic programnyelv lehetőségeit, az alacsony szintű assemblykódolást viszont enyhén körülményesnek tartotta. Ezzel persze a világ összes programozója így volt akkoriban, Ron azonban tett is valamit a helyzet megváltoztatásáért: írt egy saját programnyelvet, pontosabban kiegészítést a Basichez, amelyik különféle grafikus parancsokkal (sprite-ok, rajzoló rutinok) erősítette meg az alap parancskészletet. A Graphics Basic névre keresztelt programnyelvet Ron eleinte kizárólag a saját szórakoztatására készítette, de miután az összes programozó ismerőse el akarta kunyerálni tőle saját használatra, rájött, hogy ebből bizony pénzt lehet csinálni. El is vitte az első útjába akadó szoftverkiadó céghez, és eladta nekik a terjesztés jogát. A szerencsés cég, a HESWare óriási üzletet csinált a programmal ('83-tól egészen a mai napig kereskedelmi forgalomban van, meg lehet vásárolni pl. a www.centsible.com online szoftverbutikban potom nyolc dollárért), és villámtempóban lecsapott Gilbertre is: leszerződtette belsős programozónak.

Ron alig fél évet töltött első munkahelyén, ahol egyébként egyszerű C64-es ügyességi játékok programozását bízták rá (a történelmi hűséghez hozzátartozik, hogy Ron egyetlen HESWare-es játéka sem jutott el addig, hogy végül kiadják, ellenben ezalatt sikeresen megszerezte a diplomáját). Fél év eredménytelen játékprogramozói múlt után azonban – a Graphics Basic adta hírnév miatt – olyan ajánlatot kapott, amelyiket nincs ember, aki visszautasított volna: George Lucas frissen alakult játékfejlesztő csapatához, a LucasFilm Gameshez (a mai LucasArts) hívták. Lucasék csapatában aztán nem volt megállás a szamárlétrán: eleinte Atari



800-as játékok C64-re átírásában jeleskedett, aztán egy kifejezetten C64-es játék programozásában vett részt (ez volt a Koronis Rift című űrhajós-lövöldözős csoda, talán akad, aki még emlékszik rá), majd '85-ben belevágott abba a projektbe, amelyik alapjaiban változtatta meg a játékipart, és amelyik Lucast a játékok világában is a legnagyobbak közé emelte. Hadd halljam a kórust: Maniac Mansion! A kiindulási alap roppant egyszerű volt: Ron és fő tettestársa, a grafikus Gary Winnick kalandjátékot szeretett volna írni, de az akkori kalandjátékok nagy nyűgje, a billentyűzetes parancsbegépelgetés és szövegértelmezés nélkül. Mai szemmel nézve a megoldás gyermekien egyszerű volt, de akkoriban igazi sokként hatott: a játék által használt 16 igét egy-egy gombra tették a képernyő alján. Ha rákattintottál (na nem az egérrel: akkor még csak joystick volt!) valamelyik igére, azzal megmondtad, mit akarsz csinálni, ha aztán a játéktéren rákattintottál valamelyik tárgyra, az is kiderült, mivel akarod ezt tenni. Klikk az „open" gombra, aztán egy ajtóra: hősünk odament az ajtóhoz, és kinyitotta: megszületett a point'n'click játék fogalma! Ez a hihetetlen könnyedséget adó újítás egymaga elvitte volna a játékot a hátán, de Ron mellékesen még kitalált egy-két, azóta „ipari szabvánnyá" vált elemet. Ilyen volt az, hogy a játékos nem tudott meghalni, csak elakadni a történetben, vagy az irányítás elvétele, és a játékban különféle előre megírt jelenetek lejátszása (a mai engine mozik őse), aztán a több játszható karakter, akiknek a játékos a különféle tulajdonságait kombinálhatta a feladatok megoldásához, a többféle úton megoldható feladatok... És még valami, ami hosszú évekre meghatározta a kalandjátékok stílusát: a korabeli technológia (320*200-as felbontás, 16 színnel) csak elnagyolt, karikatúra-szerű karakterek és hátterek rajzolására adott lehetőséget, a szűkös memória pedig nem engedte, hogy igazán komplex, reálisan működő játékkörnyezetet szimulájanak. Ron és Gary ezt a hátrányt azzal fordította előnnyé, hogy direkt humorosra vették a figurát, így (sőt, kifejezetten jól jöttek!) az idétlenül kinéző

„Régen a technológia volt a fő korlátozó tényező a játékiparban, ma már a piac az. Nem azért nem készíthetsz kalandjátékokat, mert a rendelkezésre álló hardveren nem lehet megvalósítani az elképzeléseidet, hanem mert nem veszi elég sok ember a kalandjátékokat, tehát nem készíthetsz ilyeneket, mert senki sem hajlandó fizetni érte. Ha kívánhatnék egyet, nem valami egymilliárd poligont kirakó szupergép lenne, amelyen bármilyen játékot meg lehet valósítani, hanem az embereket változtatnám meg, hogy minél többen játsszák és élvezzék igazán a játékokat. Sajnos ma a játékosok nagy része a technológiai hókuszpókuszra többet ad, mint magára a játékra. Ezért csinálok mostanság gyerekeknek játékprogramokat: ők még mindig a játékot keresik a játékban...”



szereplők és a lehetetlen helyzetek senkit nem zavartak. Nagyjából a játék felénél (ez egy évnyi fejlesztést jelentett, ami akkoriban brutálisan soknak számított) látszott, hogy ez a program, ebben a formában, ennyi újdonsággal túl nagy falat ahhoz, hogy földi halandó képes legyen átlátni. Ron erre is talált megoldást, a Graphics Basic mintájára készített egy kifejezetten a Maniac Mansionre optimalizált játékszerkesztő programot, vagy ahogy ma mondanánk: engine-t. A Script Creation Utilily for Maniac Mansion, röviden SCUMM hamarosan aranytojást tojó tyúkká vált, a LucasArts onnantól vagy tíz évig ezzel, illetve ennek továbbfejlesztett változataival készítette legendás kalandjátékait. A Maniac Mansion végül '87-ben jelent meg, és természetesen elsöprő sikert aratott.

A Maniac Mansion még kinn sem volt a piacon, amikor Lucas személyes utasítására Ronék már elkezdték a következő SCUMM-alapú játékot. Még nagyobb, még bonyolultabb, még viccesebb, még jobb: mivel a csapat újra megkapta a két éves fejlesztési időt, viszont már otthonosan mozogtak a témában, megszülethetett a C64 történetének legjobb kalandjátéka, a Zak McKraken and the Alien Mindbenders, röviden Zak. Nagyobb újítás ebben csak az igazi értelemmel nem bíró titkos mellékszálak bevezetése volt, amelyek általában valami vicces beszólással vagy új képernyővel jutalmazták a játékost, de lehetett keresgélni őket, és valószínűleg a mai napig sem találták meg az összest. A Zak a maga nemében tökéletes játék volt, és bevégezte azt, amit a Maniac Mansion elkezdett: elindította a kalandjátékok aranykorát, ami aztán nagyjából a kilencvenes évek közepéig tartott. Gilbert pedig ebből fakadóan a LucasFilm legféltettebb kincse, és a kor első számú játékfejlesztője lett. Sztárság ide vagy oda, hősünknek újabb kihívással kellett szembenéznie: a C64, amelyen eddig dolgozott, lassan, de biztosan haldoklott, így a cég átállt a 16 bites gépekre (ami akkor az Amigát és a PC-t jelentette) való fejlesztésre. A SCUMM-ot így át kellett pofozni az új platformokra, majd jött is a főpróba, a fantasy-mese játék Loom elkészítése. Bár a program nem aratott kiugróan nagy sikert (Ron csak a programozással tudott foglalkozni, magába a játékba nem sok beleszólása volt), de a rendszer működött 16 biten is, és ki tudta használni az új lehetőségeket. Jött is a mélyvíz, megint csak Lucas atyai parancsára, és ezúttal minden eddiginél keményebb feladat. Az Indiana Jones 3 mozifilm premierjére kellett megírni a film játék-verzióját. Mi ebben annyira nehéz? – kérdezhetnénk. A történet megvan, a SCUMM működik... igen ám, csakhogy a projectre az első billentyűlenyomástól a boltba kerülés napjáig mindössze hét hónap állt rendelkezésre. A munkát az sem könnyítette meg, hogy időközben feltűnt egy új sztoriíró-designer a cégnél, akinek legalább olyan kirobbanó, harsány humora volt, mint Ronnak. A vicces fazont Tim Schafernek hívták, és nem kizárt, hogy előbb-utóbb az ő viselt dolgairól is kanyarítok pár keresetlen körmondatot ezeken az oldalakon... Az Indy 3 végül csodálatos módon határidőre elkészült (sőt, kimondottan kellemes lett, így az egyben sikerült átültetnie a film történetét és hangulatát!), annak ellenére, hogy Ron és Tim a fél project alatt roppant nagy marhaságon törte a fejét: egy karibi kalózvilágban játszódó kalandon, amelyikben minden szereplő az akkori LucasArts egy-egy alkalmazottjának, vagyis a saját kollégáiknak a paródiája lett volna.

A két jómadár legnagyobb meglepetésére az Indy 3 időre elkészültéért való jutalomként a főnökség támogatta a kalózos kaland-ötletüket, így megszülethetett a kalandjátékok sokszorosan megkoronázott királya, a Monkey Island. A hasfalszaggató humorral, nyakatekert történettel és extrém fejtörőkkel teletömött játékban a főgonoszt Steve „Chuck” Arnoldról, a LucasFilm Games akkori nagyfőnökéről mintázták, Carlét, a vívómestert Carla Greenről, a cég éles nyelvű telefonos helpdesk-tündéréről, a főhősnőt, Elaine-t egy Avril Harrison nevű grafikus hölgyről, míg a troll-jelmezes fickót magáról George Lucasról, és még sorolhatnám... E havi rejtvényünk: honnan kapta a nevét a főhős, Guybrush? Hoppá, ha már itt járunk, előző havi rejtvényünk megfejtése: Warren Spector a Savage Empire-be és a Martian Dreamsbe írta bele magát Dr. Spector néven. Na, de vissza a Majomszigetre! A játék világsikere borítékolható volt, Gilberték pedig borítékolták is, és még a megjelenés előtt belefogtak a folytatás tervezésébe. A történelem pedig megismételte önmagát, a Maniac Mansion – Zak pároshoz hasonlóan a Monkey 2 is kiforrottabb, nagyobb volumenű lett elődjénél (256 színű grafika, huhh, mekkora mutatvány volt!), és ezzel megismételte, sőt, felül is múlta annak sikerét. '92-t írtunk, a kalandműfaj a virágkorát élte, a LucasArts a világ vezető játékkiadói közé tartozott, és mindenki azt várta, mi lesz Ron következő lépése... és ez a bizonyos lépés alaposan megdöbbentette mind a játékosokat, mind a szakmát. Gilbert kilépett Lucas istállójából, és egy régi cimborájával, Shelley Dayjel (aki az Electronic Artsot hagyta ott éppen hasonló hirtelenséggel) saját, gyerekeknek szóló játékokra specializálódott céget alapítottak Humongous néven. Ezt a húzást Gilbert tulajdonképpen azóta sem magyarázta meg a nagyvilág-

nak, bár száz interjúból százegyszer rákérdeznek, mindig elüti valahogy a választ. A Humongous mindenesetre fényes karriert futott be, bár nekünk, hardcore játékosoknak valószínűleg nem sokat mondanak a Freddi Fish, a Pajama Sam vagy a Putt-Putt nevek, de ezek a játékok - na meg a jó öreg SCUMM engine, amelyet Ronék licenceltek Lucastól - a világ harmadik legnagyobbjává tették a céget a gyerekszoftver kategóriában (a Disney és a Mattel mögött ez azért nem rossz eredmény). Ron, amellett, hogy mérhetetlenül élvezte a gyerekeket célzó munkát (lásd e havi idézetünket), nem tudta végérvényesen maga mögött hagyni az „igazi" játékipart, és néha-néha azért besegített a LucasArtsnál maradt cimboráinak. Ilyen "mellékes" munka volt a Day of the Tentacle történetének és teljes szöveganyagának megírása, illetve a SCUMM speciális kiegészítései a Sam&Maxhez, a Full Throttle-hez és az Indy 4-hez.

Háromévnyi „ovi" után Gilbert úgy érezte, muszáj visszatérnie a hardcore játékvilágba, és megmutatnia, mit tud kezdeni a félelmetesen kitágult technikai lehetőségekkel. '95 végén megalakította hát a Humongous leányvállalataként a Cavedog stúdiót, maga köré gyűjtött néhány régi ismerőst, és nekiálltak újra „felnőtt" játékot fejleszteni – egyszerre mindjárt kettőt! A legfontosabb „régi ismerős" Chris Taylor volt, akit Shelley Day hozott el az Electronic Artstól, és aki ifjú kora ellenére a real-time stratégiák nagy tudora volt. Az egyik játékot rábízták, a másikat Dayre, míg Ron a céget vezette. A két Cavedog-project a Maniac Mansion fejlesztésének hangulatát idézte: végy egy játékműfajt (ez anno a kalandjáték volt, most a real-time stratégia illetve a first person shooter), állítsd a feje tetejére, és szórj bele annyi újdonságot, hogy a játékos csak úgy szédelegjen tőle. Az RTS-játék (valószínűleg már mindenki kitalálta: a Total Annihilationről van szó) 3D-s terepet és csapatokat, fizikai modellezést, elképesztően fejlett AI-t, valamint a harci egységek meghökkentő változatosságát (150 féle katona, ami mellett konkurencia jobb esetben is csak egy-másfél tucatot tudott felmutatni) tette le ütőkártyaként az asztalra, míg az FPS (a jó memóriájúak Amen: The Awakening cím alatt emlékezhetnek rá) interaktív környezetet, nem-lineáris és történet-központú játékmenetet ígért. A terv az volt, hogy a két nagyszabású projectet a Humongous gyermekjátékainak bevétele tartja el, így addig készülhetnek, ameddig csak a fejlesztők azt nem mondják, hogy oké, most lett olyan, amilyennek megálmodtuk. Másfél év munka után kiderült, hogy ez így nem megy, a két játék sokkal grandiózusabb annál, hogy a Humongous finanszírozni tudja (ráadásul az Amen esetében még nagyon nem látszott a fejlesztés vége), így Ronék befektető után néztek, és eladták a Cavedogot annak a cégnek, amelyikkel egyébként is leszerződtek a játékaik kiadására: a GT Interactive-nak. Az emígy stabilizálódott anyagi helyzet lehetővé tette, hogy a Total Annihilation '97 őszére végül elkészüljön, és lendületből meghódítsa a játékvilágot. A számtalan Év Játéka díj (sőt, a PC Gamer minden idők legjobbjának választotta!) mellett az eladások is szépen alakultak, így a Cavedog nagy jövő elé nézhetett (érdekesség, hogy ezzel pontosan egy időben jelent meg a Monkey Island harmadik része – Ron közreműködése nélkül).

A TA folytatását hihetetlen profizmussal szervezték meg: először is megalkották a Boneyards névre hallgató netes játszóteret (olyasmi, mint a Battle.net a Blizzardnál), a játék iránt az érdeklődést pedig a hetente adagolt új, letölthető TA-egységekkel, és a fél év alatt összehozott nagyszerű kiegészítő lemezzel, a Core Contingencyvel tartották fenn. Gilbert csak egyetlen dologgal nem számolt: azzal, hogy '98 tavaszán, a Core Contingency aranylemezre kerülése után a játék mögött álló géniusz, Chris Taylor éppen olyan meglepő hirtelenséggel hagyja ott a céget, mint ő maga hat évvel azelőtt a LucasArtsot... A Cavedog ezzel megrendítő erejű ütést kapott, de alig néhány hetes átszervezés után látszólag magabiztosan állt fel. Mivel Taylor új csapatába (valami Dungeon Siege című cuccot csináltak utána négy éven át, nem tudom, hallott-e már valaki róla...) magával vitte a TA2 legfontosabb embereit, az RTS-vonalat átalakították, és Clayton Clauzlaric, a TA vezető grafikusa vezényletével fantasy stílusú, félig-meddig folytatásként is felfogható programnak kezdtek neki TA: Kingdoms néven. Ezzel egy időben Ron maga is belevágott egy játékba a cégvezetés mellett - ez természetesen klasszikus kalandprogram lett volna, 3D-s kivitelezéssel és a szokásos humorral, Good & Evil cím alatt -, valamint leszerződtette John Cuttert, aki olyan játékokkal tette le a névjegyét, mint a Defender of the Crown és a Betrayal at Krondor. Cutter Elysium néven egy epizódonként a netről letölthető RPG-sorozat fejlesztésébe fogott bele kísérletképpen. Negyedik projectként pedig ment tovább az Amen, bár a gondok egyre inkább látszottak a program körül, az engine botladozott, a játékmenet sem akart összeállni. Úgy tervezték, hogy a Cavedog '99-ben minden negyedévben kiad egy-egy játékot... Mint rendesen, a terv ezúttal sem jött be.

A bajok a Kingdomsszal kezdődtek, amelyben egyrészt a fő újításnak szánt teljes 3D-s irányítás (szabadon dönthető-forgatható-zoomolható kamera) irtózatosan lelassította a programot (így végül ki is hagyták a végleges verzióból), másrészt Taylor híján nem sikerült a TA zseniális AI-ját és fantasztikusan jól kiegyensúlyozott egységeit még csak megközelíteni sem. Az Amennél még nagyobb volt a gáz, ráadásul '98 végén megjelent a Half-Life, amely lazán felülmúlta mindazt, amit Gilberték az Amennel csak a következő év közepére terveztek, és a jelek szerint akkorra sem tudták megvalósítani. A két bukdácsoló project pedig elvonta az erőforrásokat a másik kettőtől, amelyek így automatikusan csúszni kezdtek. Mindezek tetejébe a kiadótulajdonos GT szénája is kezdett egyre rosszabbul állni, a Cavedog-játékok finanszírozása akadozott. A Kingdomst végül emberfeletti erőfeszítéssel sikerült alig negyedéves csúszással piacra dobni, de nemigen váltotta be a hozzá fűzött reményeket (az elöd kirobbanó sikerének fényében meg pláne nem). Az Elysium fejlesztését muszáj volt leállítani, az Amennek pedig lecserélték a fél fejlesztőcsapatát, de ez sem segített. '99 őszén a Good & Evil készítését is felfüggesztették, és az embereket átcsoportosították a Kingdoms kiegészítőjéhez, az Iron Plague-hoz, de a lassan csődközelbe jutó céget ennek a kiadása sem mentette meg. 2000 februárjában végül a GT negyedéves pénzügyi jelentésének végén szűkszavú közleményben adja a világ tudtára: a Cavedog bezárt. A csalódott Ron ismét visszatért a gyerekekhez, a jó öreg Shelley-vel újra közös céget alapított Hulabee Entertainment néven.

A Hulabee ma virágzik, sorban adja ki gyerekeknek szánt kalandjátékait, és több, kifejezetten gyerekekre koncentráló netes portált üzemeltet. Mi pedig türelmesen várjuk, hogy jövőre leteljen az a három év, ameddig a jelek szerint Ron Gilbert képes kibírni, hogy ne csináljon „igazi" játékot... Reményeinknek pedig mi sem adhatna jobb táptalajt, mint az a pár mondat, amit Ron nemrég ejtett el egy interjúban: „Igazán sajnáltam a LucasArtsos srácokat, akik a Monkey Island 3-at fejlesztették, nem lehetett könnyű onnan folytatni a történetet, ahol én a második részben abbahagytam. A játék végül is egész jó lett, de nagyon távol van attól, ahogyan én képzeltem el a folytatást. Megvan a fejemben az én Monkey 3-verzióm. Néha álmodozom arról, hogy megveszem George-tól a jogokat, és elkészítem... az lenne a címe: „Monkey Island 3/A: Minden titokra fény derül, vagy visszaadom a pénzed". A Monkey 4-et végig sem játszottam, nem tetszett..."

Hancu

hancu@beer.com

EUROFIGHTER TYPHOON: OPERATION ICE BREAKER

Fejlesztő: DID **Kiadó:** Rage **Web:** www.eurofighter-typhoon.net

Alig 12 hónappal a tavalyi év egyik legsikeresebb szimulátorának, a Eurofighter Typhoonnak a megjelentetése után a Rage új hadjárattal örvendeztette meg a rajongókat a múlt hónapban.
Az Operation Icebreaker a Typhoon gold kiadásának felel meg, amely a címadó Icebreaker hadjárat mellett tartalmazza a már kiadott teljes játékot a legutóbbi javításokkal együtt (stabilitás javítása, teljes Windows XP kompatibilitás stb.), valamint egy jó kétszáz oldalas taktikai kézikönyvet az eredeti küldetések végigjátszásához.

Az Operation Icebreaker története szerint az orosz támadás Izland ellen teljes sikerrel járt. Az agresszorok elsöpörték a NATO erőket, és teljes uralmat szereztek a sziget felett. Az Észak-atlanti Szövetség két repülőgép-hordozót küldött a sziget nyugati térfelére, hogy segítse a menekülést, sajnos azonban az evakuálás során a megmaradt hat pilótánkból három foglyul esett, kettő pedig még mindig valahol a szigeten bujkál az utolsó sikertelen bevetést követő katapultálás után. Egyetlen megmaradt pilótánkra maradt tehát a feladat, hogy az egyik repülőgép-hordozón állomásozva tartsa a frontot, amíg a többieket az SAS kommandósok és a mentőalakulatok kihozzák az ellenséges területről.
A történet elején a túlerőben lévő oroszok folyamatosan támadják a hajókat, így szinte egy lélegzetvételnyi pihenőt sem kapunk, az akció folyamatosan, 110%-on pörög körülöttünk. Kicsit enyhül a helyzet, mikor végre a második pilótánk is szerencsésen megérkezik, persze ehhez az kell, hogy sikeresen megvédjük az őt szállító mentőhelikoptert az orosz vadászoktól. Ahogy folyamatosan egyre előrébb haladunk a történetben, és oldjuk meg a ránk bízott feladatokat, úgy szabadulnak ki a pilóták, és csökken az oroszok harci kedve. Idővel megfordul a kocka, és a NATO-vezetők már ellentámadáson is elgondolkoznak.

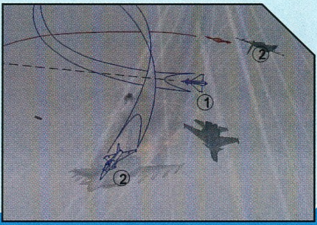
Mint az előbbiekből is látszik, az Operation Icebreaker még nehezebbre sikerült, mint a Typhoon eredeti hadjárata. Elég egyetlen elrontott küldetés, egy halott pilóta, és már kezdhetjük is elölről a játékot, vagy legalábbis tölthetjük vissza a legutolsó mentett állást. Ajánlatos tehát először mindenképpen végigmenni az első hadjáraton, és csak a megszerzett gyakorlattal belevágni a „jégtörőbe".

A játékmenet igazából nem változott az eredeti kiadáshoz viszonyítva. Az egyetlen igazi újítás a leés felszállás a hajókra, de ha valaki játszott már a Jane's F/A-18-cal, esetleg a Combat Flight Simulator 2-vel, akkor a dolog a legkisebb gondot sem okozhatja.

A fejlesztők javítottak a játék grafikáján is. Az ellenséges haditechnikán kívül az eső, a hó és a villámoktól szaggatott viharos időjárás is megnehezíti a bevetések végrehajtását. Hihetetlenül hangulatos, mikor 2-300 csomós sebességig az esővíz végigfut a fülketetőn.

Összegezve, az Operation Icebreaker új és izgalmas hadjárattal gazdagította a Eurofighter Typhoont. A grafikus és egyéb javítások is jól jöttek a programnak, így csak ajánlani tudom mindenkinek, akinek az eredeti verzió tetszett.

neuro
neuro@agria.hu



79%

grafika	23/
zene/hang	13/
játékélmény	30/
kategórián belül	10/
összhatás	3/

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

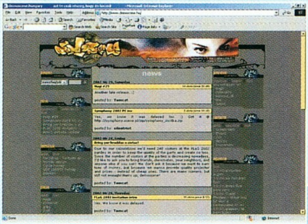
MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 128MB RAM, 300MB HDD, D3D

ARÉNA

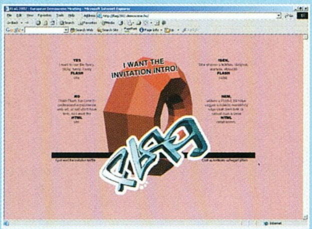
Comanche 4	72%
Falcon 5.0	95%

WEBLAPÁT

Izzadós szép napot mindenkinek, akinek éppen a weblapát oldalával befelé sikerült eltakarnia magát a nyári hónapok slágergyalázásainak tárgya elől. Tudjátok, elég egy cifrásan magyaros, esetleg enyhén hi-techesen csengő jelző a mondat elejére, majd a „meleg van" kijelentéssel rövidre is zárhatjuk súlyos átkunkat éghajlatunk ellen, amely úgy tűnik, a legdurvább eszközöktől sem riad vissza a három bunkó haverjával együtt (júniussal, júliussal és augusztussal közösen ezek mindenre képesek). Bizony, mi másról is lehetne beszélni mostanában, a hőmérséklet túlságosan is adja magát. A Weblapát című szórakoztatott informatikai és internetes melléklet azonban igyekszik elhatárolni magát mindettől, e havi egérforgatáshoz a demó színterének témakörét kiaknázó webhelyeket ajánlgatva fogja múlatni az idejét a továbbiakban.

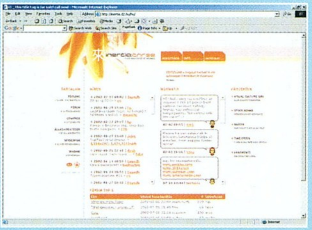


Ha minden igaz, még az időpont is kapóra jön, két nagy (jó szándékú jelző) múlttal rendelkező demóparty folytatása is megrendezésre kerül még a nyár folyamán. Egyikük a pécsi illetőségű Antiq 2002, Dinastyék jóvoltából, míg a másik a Flag 2002 lesz, ezt leginkább csak Tomcat szervezi, de természetesen akadnak segítőkész emberek mindig. Nézzük a flaget a weben: **flag2002.demoscene.hu**. A ponyvaregény hullaeltüntető, autótisztító jelenet fő mondanivalójának elővezetése nélkül nyugodtan állíthatom, hogy Tomcat barátunk kiváló munkát végzett a site-tal. A flash-es verzió roppant szórakoztató, eleinte egy kicsit gondot okoz megtanulni kezelni (tórusz hatalom), ellenben némi szenvedés után már megy a dolog, amire azonban felhívnám a figyelmet az az, hogy mindenképpen érdemes az összes kis geget megnézni-kipróbálni, nagyon jók lettek. Személyes kedvencem Bodri és a lézerágyú esete. Annak sem kell aggódnia azonban, akinek csempetépő rohamai vannak a flash láttán, az oldal rendelkezik jóval informatívabb „plain" html verzióval is, itt gyorsabban hozzájuthatunk a különböző információkhoz. Amit mindenképpen érdemes itt is megjegyeznünk, az a helyszín és az időpont: július 12-14., és Csokonai Művelődési Ház (Bp. 1153, Eötvös utca 64-66.). Minden érintett és érintetlen legyen olyan jó, és jöjjön el, ha már valakik azon fáradoznak hazánkban, hogy halottaiból feltámasszák a magyar demoscene-t (még akkor is, ha csak sírkőrugdosásnak tűnik az egész, a ténykedés mindenképpen tiszteletet érdemel).



Az érintetlenekhez: reméltem, hogy nem követtem el nagy hibát, amikor nem szóltam egy árva szót sem arról, mi is az a scene, demoscene, számítógépes underground satöbbi. Abból indultam ugyanis ki, hogy Ti, a PC Guru olvasói mindezzel tökéletesen tisztában vagytok, és csak közös fárasztás lett volna a vége a fogalom elmagyarázásának. De nem, igazatok van, mindig vannak újszülöttek. Nekik ajánlanám a **www.demoscene.hu** címen meglelhető website-ot, amelyet vetélytárs híján nyugodtan nevezhetünk a magyar scene hivatalos weboldalának is. Itt a FAQ résznél jobb alul megtalálhatjuk Trajic billentyűzetéből az überdefiníciót a demoscene fogalmára (über, mivel több, mint 3 sor, és kevesebb, mint 2000), ajánlom minden újoncnak, tömören ott a lényeg. A site egyébként csinos, „community" építgető kategória, mindenféle interakcióra akad lehetőség, scener adatbázis, hírek, önmoderált fórumok, és persze a letöltések, ahol mindenféle kategóriában lelhetünk töltögetni valót (Az ipari méretekben töltögetőknek ajánlom az **ftp.scene.hu** tükrözését valamelyik helyi diszkre).

Talán nem lenne rossz ötlet, ha megnéznénk egy olyan site-ot is, amelyiknek a múltja a scene világába nyúlik vissza, viszont a web és a webbel összefüggő újonnan kialakult szakmák elterjedésével új formációt alakított ki magának, ez pedig a „web scene", vagy ahogy ők szeretik hívni magukat, az „Inertia Design Community". Itt lelhetünk rá: **www.inertia.hu**. Tulajdonképpen ez a site az egyetlen (és a legjobb is, persze), amely összeszedi a magyar webes arcokat, az újvonalas designer kultúrát hinti nekünk lépten-nyomon. Igaz, a site készítői szerint ez nem is így van, hiszen az egészet csak önnön szórakoztatásukra hozták létre pár évvel ezelőtt, de már nem hunyhatnak szemet afelett, hogy hatalmas lavinát indítottak el vele (vagy inkább indított, hiszen az alkotó team eleinte egy emberből állt: az ős-scener Hp barátunk kétkezi munkáját dicsérte, és dicséri még ma is). Ma már ott tartunk, hogy a webhely a harmadik verzióját éli meg (Jómagam az elsőre már alig emlékszem), és egyre jobb lesz. Aki az életét ilyesmire óhajtaná feltenni (az már elkésett, mondaná a gonosz webdesigner, aki féltékeny a fiatal titánokra), mindenképpen javaslom a rendszeres látogatást, az innen továbbvezető linkek pedig nagyon-nagyon sokat tudnak segíteni, ha inspirációs gondokkal küzdünk. A harmadik generációs inertia roppantul letisztult összképet ad, a layout nagyon el lett találva: bal oldalt vannak linkek a belső tartalom felé, jobb oldalt pedig az Inertia projektek (már könyvet is kiadtak, tudtátok?). Középen meg ott van a „community", a maga kis bejegyzéseivel és híreivel. Van már külön angol nyelvű verzió is a site-ból (nyitogatnak külföld felé, ami nem rossz ötlet), de szerencsére meghagyták a magyart is, csak nekünk. Mindenkinek jó brózolást!



Iwo

iwo@axelero.hu

CSALÁSOK

Age of Wonders 2.

Játék közben nyomjuk le a CTRL+SHIFT+C billentyűket. A megszólaló csengő jelzi, hogy a játék kész fogadni az alábbi kódokat:

gold	1000 arany
mana	1000 manna
spells	ingyen varázslat ki/be
win	azonnali győzelem
lose	azonnali vereség
explore	teljes térkép felderítése ki/be
fog	köd ki/be
instantprod	azonnali építés ki/be
instantres	azonnali kutatás ki/be
upgradehero	Hős „frissítés" (jeges tea nélkül)
freemove	szabad mozgás ki/be
towns	a jelenlegi térképen megmutatja az összes várost
research	az összes varázslat kifejlesztése
ai	saját játékosok intelligenciája ki/be
cityspy	ellenséges városok információi ki/be
emergehero	Hős Varázslat

Backyard Football 2002

A játékosválasztó képernyőn írjuk be a JOEY vagy a SWEETNESS szavakat. Az átlátszó játékoson ezután másik mez tűnik fel, a tulajdonságai pedig páratlanul jók lesznek.

Britney's Dance Beat

Csak az igazán hardcore játékosok külön kérésére :))

Érjünk el legalább 9999 pontot a meghallgatás módban, és máris élvezhetjük a „Baby One More Time" klipet. Nagyszerű, nem?

Creepers

A brutal nehézségi szint pályakódjai:

gjjlmqnvvp	54
zsndfczpkk	55
bmnzxpytwh	56
spttnbvwrm	57
jdwvcxmtyl	58
ctsfptjbxn	59
rwrqwttxbd	60
dpzlhgzvbd	61
ztbgntlkfp	62
mbnkhgcxhn	63
yrsfnczpls	64
phjknszpsc	65
wlsndrrnsc	66
tmsqlstmbb	67
thncgbvgbv	68
lmnkdnsfjg	69
lmlcsmlfkp	70
spbdvzfglm	71
ffvbsxzcpl	72
jfhkkghxsj	73

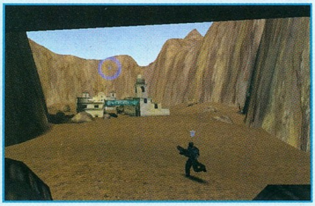
Mobile Forces

Játék közben a ~ billentyűvel lépjünk be a konzolba, majd a Horsey szóval kapcsoljuk be a csalás lehetőségét. A használható kódok a következők:

god	isteni képességek
teamgod	teljes csapatnak hasonlók
Amphibious	víz alatti légzés
Fly	repülés
Ghost	átmehetünk a falakon
Loaded	minden fegyvert megkapunk
SetTeam 0/1	váltás a csapatok között
Invisible true/false	láthatatlanság be/ki
KillPawns	minden gépi ellenfél megsemmisítése
KillEnemy	minden ellenfél megsemmisítése
KillCars	minden autó felrobbantása
ExpireCars	minden autót tönkretesz
ViewN	a következő játékos szemével látunk
ViewMe	saját nézet
SetJumpZ	beállítja, hogy mekkorát tudunk ugrani
SetSpeed	beállítja a járás sebességét
Summon	megszerez egy tárgyat

A Summon segítségével megszerezhető fegyverek, járművek nevei:

RageWeapons.RageKnife,
RageWeapons.Pistol,
RageWeapons.Shotgun,
RageWeapons.MachineGun,
RageWeapons.HeavyMachineGun,
RageWeapons.RageRifle,
RageWeapons.RocketLauncher,
RageWeapons.Grenades,
RageWeapons.TripBombs,
RageWeapons.AdrenalineShot,
Rage.Buggy, Rage.Humvee,
Rage.Truck, Rage.Armadillo



Neverwinter Nights

Nyomjuk le a ~ billentyűt, majd írjuk be: „DebugMode 1". Ezután újra ~ és TAB. Megjelenik egy néhány rendelkezésre álló funkciót felsoroló lista. Ismét TAB a lista legördítéséhez, majd az alábbi kódokat bevihetjük. A kódot követő enterre a „success" vagy az „entered target mode" szövegek szólalnak meg.

dm_god	sebezhetetlenség
GetLevel X	karakterünk X szintet lép
dm_giveggold X	X aranyat kapunk
SetWIS X	bölcsesség
SetINT X	intelligencia
SetSTR X	erő
SetCHA X	karizma
SetDEX X	ügyesség

A változtatások a karakterre kattintva lépnek érvénybe.

Thinx

Néhány pályakód a végéről.

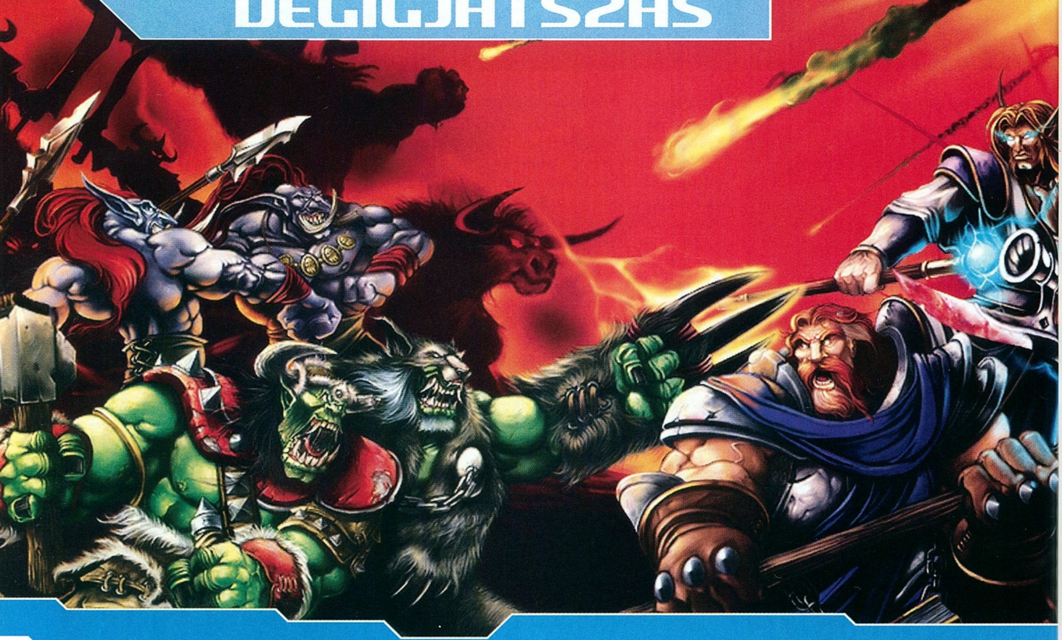
20:356890, 21:357358, 22:456890, 23:658668, 24:798001, 25:067678, 26:065203, 27:676780, 28:616098, 29:667860, 30:829308, 31:359024, 32:698538, 33:381538

WarCraft III

Játék közben az ENTER-t követően írhatjuk be a kódokat.

iseedeadpeople	teljes térkép
allyourbasearebelongtous	azonnali győzelem
somebodysetupusthebomb	vereség
thereisnospoon	korlátlan manna
whosyourdaddy	sérthetetlenség
strengthandhonor	győzelem vagy vereség után tovább játszhatunk
greedisgood	némi arany és fa hullik ölünkbe
WarpTen	gyors építés
IocainePowder	gyors halál
PointBreak	élelem
ItVexesMe	kikapcsolja a küldetés célját (nem lehet nyerni)
WhoIsJohnGalt	gyors kutatás (De ki ez a Mr. Galt?)
Synergy	bármit építhetünk
RiseandShine	az idő ugrik egyet hajnalig

WARCRAFT III VÉGIGJÁTSZÁS



Ej, be régen volt, amikor Hancuval a Warcraft 2 hatására hetekig „zagzag"-gal köszöntünk egymásnak... És mennyire vártuk már ezt a folytatást... mert hát a Starcraft is ott volt a szeren, de mégiscsak az az igazi, amikor orkok és emberek késelik egymást! A Blizzardban pedig ismét nem kellett csalódnunk, a régi Warcraft-feeling megelevenedett, és ki könnyedén, ki fogcsikorgatva gyűri hajnalba nyúlóan a küldetéseket. Az utóbbiak kedvéért álljon itt a végigjátszás és néhány hasznos szövegdoboz.
Stratégiáról lévén szó, az egyes pályákhoz többféle megoldás is elképzelhető. Nem biztos, hogy mindenhol a legoptimálisabbat írom le: egyrészt csak két hetem volt arra, hogy végignyomjam, és belekóstoljak a multiba, másrészt igyekeztem figyelembe venni a küldetéseket bevezető tippek ajánlásait. Ha nem is feltétlenül a tökéletes hadmozdulatokat jegyzem le, mindegyik megoldás működőképes, normal fokozaton ezek alapján végig lehet galoppozni a Warcraft III-on (a hardot csak a normal után ajánlom). Helyhiány miatt a hősök szintlépéseire nem adok tippeket, mint ahogy a legutolsó gyógyitalok helyére sem fogok kitérni, csak a fontosabb tárgyakat említem meg. Ezen kívül igyekszem a lényegi elemekre koncentrálni, tehát a huszonhatodik küldetésnél már nem fogom leírni, hogy „küldj embereket a bányába". A mellékküldetéseket pedig külön közlöm, hátha akad olyan elvetemült, aki nem akarja teljesíteni őket. Ennyi rizsa után leírás indul: 3...2...1...Zagzag!

Prológus: A horda vándorlása. **1 – Látomások nyomában.** Aki a tutorialban akad el, az inkább próbálja ki a Britney's Dance Beatet... Azért pár szóban ezt is összefoglalom: kövessük az ellenőrző pontokat, majd egységeinkkel együtt fedezzük fel a térképet, miközben megtanuljuk a Chain Lightning varázslat használatát. A pálya végén sétáljunk a varjúalakban repkedő Prófétához.

Mellékküldetés: nincs.

2 – Távozások. Gyártsunk néhány peont, egy részüket zavarjuk a bányába, a többieket pedig egy kivételével fát vágni. Azzal az eggyel húzzunk fel még 2 Burrow-t, egy War Millt és egy Barracksot. A biztonság kedvéért az előírt 5 helyett 8 gruntot képezzünk ki. Nézzünk körül a bázis környékén (ezt minden küldetésben tegyük meg a továbbiakban, lehetőleg valamilyen gyors, felderítő egységgel), és bemelegítésként csapjuk le a gnollokat. Amikor megtámadják az őrtornyot, egy peonnal javítsuk meg, majd a 8 grunttal portyázzuk végig az embervárost, szabadítsuk ki az ork spanokat (a sámánok lassító varázslata jól jön majd a lovagok ellen), végül a másik törzsfőnököt, Gromot.

Mellékküldetés: nincs.

Emberek hadjárata: Csapás Lordaeronra. **1 – Strahnbrad védelme.** Fussunk le a délnyugati sarokba, ott szerezzünk újabb egységeket, majd szaladjunk tovább a földúton, és át a hídon. Odaát lassan előrenyomulva és Arthas Holy Light gyógyítását sűrűn használva gyakjunk a happy endig.

Mellékküldetés: Kettő is akad, az elsőt délnyugaton kapjuk: egy kiskölyköt kell kiszabadítanunk az ott tanyázó gnolloktól, Ring of Protection +1-et kapunk érte. A másik küldetést a híd innenső felén sózzák ránk, a menekülő banditáktól kell visszaszereznünk egy erszényt. Kövessük a bűnözőket, majd csapjuk le őket, amiért Tome of Strength üti a markunkat.

2 – Blackrock & Roll. Gyártsunk 5-6 parasztot, majd indítsuk be a gyűjtögetést. Ezzel együtt rántsunk fel egy Barracksot és három farmot, majd gyártsunk 8 gyalogost. Nyomjunk a tornyokra egyegy upgrade-et, hogy lőni is tudjanak, majd induljunk keletre a sereggel. A sárkányvadászoknál forduljunk észak-északnyugatra, és némi fosztogatás után gyalogoljunk északkeletre, ahol öljük meg a Blademastert.

Mellékküldetés: A sárkányvadászok adnak 4 puskást, és megkérnek, hogy segítsünk elpusztítani Searinoxot, a sárkányt. Őt a délkeleti sarokban találjuk. Amíg oda jutunk, a puskásokkal a háttérben maradva szedjük le a kisebb sárkányokat, Arthasszal pedig gyógyítsuk az esetleges sérülteket. A sárkányvadászok egy +12 sebzést garantáló Orb of Fire-t adnak, ha bizonyítékot viszünk Searinox haláláról.

3 – A pestis pusztítása. Kommandós küldetés, amely gyerekjáték lesz, ha együtt maradunk, és sűrűn használjuk a vízelementál idézését és a gyógyítást. Fedezzük fel a terepet, öljük meg a banditákat és egyéb rémségeket, majd sétáljunk végig az úton, és szedjük fel a bónusz egységeket (elf papok, mortar). A segítségükkel öljük meg az élőhalottakat, és romboljuk le a pálya végén a magtárat.

Mellékküldetés: Keleten kapjuk, egy szökőkutat kell megtalálnunk, amely a térkép északnyugati csücskében lesz. Jutalom nincs, illetve a gyógyító kút maga a jutalom.

4 – Az Elkárhozott kultusza. Gyorsítsuk be a gyűjtögetést, majd építsünk egy Lumber Millt, egy Blacksmith-et, 8-10 farmot és 2-2 upgrade-elt őrtornyot a bázis két végére. Ezután húzzunk fel egy oltárt is, és upgrade-eljünk mindent, amit lehet. Közben szép lassan gyártsunk egy tucat gyalogost és egy tucat puskást – kb. ennyi telik az itteni bányából. A sereggel támadjunk keletre, tisztítsuk meg az utat a másik bányáig, és ott is építsünk egy bázist (vigyázat, erre maradjon 450 arany!). Ezek után az elhullott egységek utánpótlása nem lesz gond – már ha szükség lesz rá egyáltalán, ugyanis továbbhaladva ezzel a sereggel is el tudjunk intézni a pálya végi főnekromantát.

Mellékküldetés: Nincs.

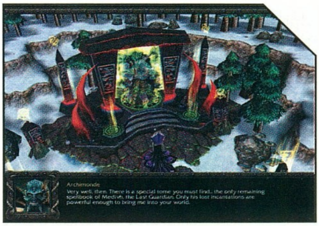
5 – A Veszedelem menetelése. Rögtön fogjuk össze a csapatot, és a Holy Lightot használva irtsuk le emberveszteség nélkül az azonnal támadó élőhalottakat. Ezután 30 percig kell túlélnünk, ami ezen a szinten még nem nehéz, pláne, hogy a délkeleti sarokban újabb katonákat kapunk, délnyugatra pedig egy +100 HP-t adó Periapt of Vitalityre lelhetünk. Ahogy a költő mondta: gyűjtögess, upgrade-elj, építkezz (Arcane Sanctum, Workshop, farmok, esetleg újabb Barracks), és a haza fényre derül. Gyártsunk 2 elf/6 gyalogos/4 puskás felállású csapatokat, és ilyenekkel őrizzük a várost, amíg az idő le nem telik. Támadás során mindig a feltámasztó nekromantákat üssük először, a nyugatra elterülő bázist pedig kerüljük, ahhoz kisfiúk vagyunk. A támadások is onnan jönnek, úgyhogy megerősíthetjük a nyugati 2-2 őrtornyot.

Mellékküldetés: Az északnyugatról induló karavánt kell lezúznunk, mielőtt elérné az északkeleti falut. Kb. 8 perc elteltével kapjuk a küldetést. Egy 12 fős csapattal (Arthas/2 elf/4 puskás/5 gyalogos) teljesíteni lehet, ha apránként támadunk, és sűrűn gyógyítunk. A várostól északra induló úton menjünk tovább, és fent nyugatra haladva ütközzünk a karavánnal (mannaitalt és gyógyító tekercset vigyünk a kezdőkészletből). A jutalom egy tulajdonságnövelő medál és egy Town Portal tekercs, amellyel gyorsan hazajuthatunk. (Ha a küldetés kiírását megelőzve indulunk el az úton, az északnyugati sarokban gyógyító kútra lelünk, ekkor üssük le az ottani ogrékat, és várjuk be a karavánt a kútnál.)

6 – Az aratás. Az első húzósabb feladat, előbb kell megölnünk 100 élőhalottat, mint ahogy Mal'Ganis gyárt 100-at az emberek házaiból. Őrtornyokat ne építsünk, mivel a támadás lesz a cél, inkább mindig legyen 3-4 egység a táborban. A hőshöz gyártsunk 2 lovagot, 2 elfet és 7 gyalogost, majd induljunk is meg délre (ekkorra Mal'Ganis számlálója kb. 35-ön áll). Ezután toborozzunk 2 elf/2 lovag/4 gyalogos felállású csapatokat, és egyenként küldjük őket délre, mindeközben folyamatosan upgrade-eljük a közelharci egységek képességeit. A csapatokkal törjük szét a házakat, és csapjuk le a belőlük kialakuló zombi-négyeseket (érdemes direkt támadást használni, amikor még kábák). Emellett mindig keressük fel, és öljük meg Mal'Ganist, mert a halála után pár percig nyugalmunk lesz. Így szép lassan érjük el a 100 hullát, miközben sűrűn alkalmazzuk Arthas gyógyítását és feltámasztását.

Mellékküldetés: nincs.

7 – Northrend partjai. Induljunk meg nyugatnak, és kisebb harcok után keressük fel az aranybányát. Ott alapítsunk bázist minden szükséges épülettel; őrtornyok nem kellenek, mert kevés támadást fogunk kapni. Mivel a játék nem rap-verseny, szép nyugisan gyártsunk 8-10 lövészt, 6 lovagot, 3-4



elfet, 6 gyrocoptert, a maradék egységlimitből pedig gyalogost, miközben upgrade-eljünk legalább egy szintet minden egységfajtán (a gyrók földi bombázását mindenképpen fejlesszük ki). Ezután irány észak, majd ott forduljunk nyugatra, és semmisítsünk meg minden utunkba kerülő élőhalott épületet. Először értelemszerűen a nekünk ártalmas védelmi lövegeket kell lerombolni.

Mellékküldetés: Az északkeleti csücsökben levő törpék kérnek meg, hogy mentsük meg őket. Csak oda kell menni, és lecsapkodni mindenkit, nem nehéz feladat. A jutalom egy újabb bázis és néhány egység, úgyhogy a 90-es limit elérése után érdemes teljesíteni ezt a küldetést.

8 – Viszály. Taktikai küldetés, amelyben 25 percünk van arra, hogy felgyűjtsunk 5 hajót. Először menjünk északra, majd vegyünk egységeket a zsoldostáborban. Az útvonal innentől kezdve egyértelmű: nyugat, dél, és már gyűjthatjuk is az első hajót. Tovább délre találjuk a másodikat (a környéken levő újabb táborból feltöltődhetünk egységileg), majd onnan északra haladva egy goblin laborhoz érünk. Ott vegyünk 3 öngyilkos goblint, és tisztítsuk meg velük az utat a harmadik hajó előtt. Továbbhaladva egy támadó lövegsort látunk, amely a negyedik hajó előtti utat védi. Vegyünk Arthasszal a lövegek előtti goblin kereskedőnél teleport medálokat, rohanjunk át csak Arthasszal a lövegek között, majd a medálokkal telportáljunk át mindenkit. Odaát gyújtsuk fel a negyedik hajót, majd egy nagy csata után az ötödiket is.

Mellékküldetés: Nincs.

9 – Frostmourne. Vonjuk össze két csapattá induláskor meglevő egységeinket, és verjük vissza a hamarosan több oldalról érkező támadásokat. Ezek után maradjunk meg a sejhajunkon, és csendben fejlesztgessünk földiekre és griffonokra (építeni már semmit nem kell, legfeljebb még egy griffontornyot). Ez lassú folyamat lesz, és közben azért akad tennivaló: Egyik csapatunkkal támadjunk északra, ahol rövidesen újabb aranybányát találunk. Tisztítsuk meg a környékét a szörnyektől, majd vigyünk oda parasztokat, és ott is induljon meg az aranytermelés (néhány egységet érdemes otthagyni védekezni). Mindeközben Arthasszal nyugaton nyomuljunk északra. Ésszel haladjunk, sűrűn gyógyuljunk, és a szörnyeken túljutva szerezzük meg Frostmourne-t, a kardot (a kard őrzőjét Holy Lightokkal tudjuk a legjobban sebezni). Ha a fegyver megvan, gyártsunk néhány elf papot és griffonokat a limitig (kb. 8-9 darab fog összejönni). Velük és a kezdőcsapatok maradékával menjünk északra, és álljunk meg Mal'Ganis tanyájának a határán. Ott fussunk előre Arthasszal, majd rohanjunk vissza, és így kicsalogatjuk az ellenséges egységeket saját lövegeinek lőtávolságából. Öljük meg őket, majd Mal'Ganist is, végül az utolsó épületig romboljuk le az élőhalott bázist.

Mellékküldetés: Nincs

Élőholtak hadjárata: Az Elkárhozott útja.

1 – Vándorút a hamvakon. Ebben a bevezető küldetésben nem lesz semmi trükk, 20 acolyte-ot kell csak kiszabadítanunk. Fedezzük fel teljesen a pályát, közben gyógyítgassunk, és az új egységeket rendeljük a sereghez. A narancsszínű emberekhez menjünk közel, mert azokban egy-egy acolyte rejtőzik. A ghoulok gyógyítására használjuk a Cannibalize képességet, és lehetőleg kerüljük a harcokat (a riadóztató civileket még a riadó előtt érdemes leölni).

Mellékküldetés: Egy temetőt kell megtalálni, amely a térkép közepe táján lesz, el sem tudjuk hibázni a nagy keresgélés közben. Ajánlatos felkutatni, mert jutalmul újabb egységeket kapunk.

2 – A holtak kihantolása. Gyilkoljuk át magunkat a térkép keleti széléhez, ott öljük meg az ellenséges hőst, és a sírboltnál idézzük meg Kel'Thuzad maradványait. Ezután középről indulunk, 3 lovag halála árán egy urnát kell megszereznünk. Ennek eléréséré húzzuk fel az összes elérhető épületet (Necropolis, Crypt stb.), és 5-6 Zigguratfal vegyük körbe a bázist.
Közben az acolyte-ok számát növeljük 6-ra (öt bányásszon, egy pedig építkezzen), és folyamatosan gyártsunk ghoulokat előbb fakitermelésre, majd harcra. Ha egy kisebb csapat összejön, érdemes el-

menni a délkeleti sarokban levő Pendant of Energyért (+ 150 mannapont). Ezután hizlaljuk fel még néhány ghoullal a sereget, és induljunk meg a bázistól északra (-1 lovag). Onnan irány nyugat (-2 lovag), majd dél, ahol a harmadik lovagot is megtaláljuk (nála lesz az urna). Mindeközben valószínűleg erősen fogyatkozunk majd (egészen Total Annihilation-szerű élményt kapunk...), de folyamatos ghoul-utánpótlással a lovagok nem okozhatnak gondot.

Mellékküldetés: Nincs.

3 – Az örökkévaló birodalom felé. Romboljuk szét a kezdőhelyszínen levő épületeket, majd létesítsünk bázist (6 acolyte itt is elég lesz). Fejlesszünk mindent maximálisra, majd gyártsunk egy sereget a következő felállással: Arthas/3 nekromanta/8 ghoul. Egy másik csapatba szintén 3 nekromantát és 9 ghoult rendeljünk, egy harmadikhoz pedig gyártsunk 6 húsos kocsit.

Ez utóbbiakat rakjuk meg hullával a Graveyard(ok)nál, majd mindenkivel támadjunk keletre, és tisztítsuk meg az utat az újabb aranybányáig. Ott dobjunk össze egy erőforrás-kitermelő kis bázist, majd haladjunk tovább. Néhol olyan fenyveseket látunk majd, amelyek mögött felsejlik az út. Ezeket a fákat a kocsik célzott támadásával tudjuk ledönteni, és ily módon északnyugaton két gyors utánpótlás-szolgáltatási útvonalat nyithatunk a főbázis felé. Ezt követően haladjunk délre, majd keletre, és törjük szét az elf kaput – a finisben dobjuk ki a hullákat a kocsikból, lehetőleg a nekromanták elé. (A délre nyomulás előtt az északnyugati fenyvesben találhatunk egy Ring of Protection +2-t, érdemes elmenni érte.)

Mellékküldetés: Nincs.

4 – A három hold kulcsa. A bemelegítő ütésváltás után derítsük fel a kis félszigetet, és ezzel együtt építsünk bázist. Légi támadások sűrűn jönnek majd, úgyhogy helyezzünk el jó néhány Zigguratot a tábor körül, és mindet upgrade-eljünk. A fejlesztgetések közben gyártsunk 4-5 kocsit, 6-7 crypt fiendet, 4-5 nekromantát és 10-12 ghoult. Keletre lesz egy goblin laboratórium, ahol háromra emelhetjük szállító léghajóink számát.

Reptessük át lent harci egységeinket a túloldalra, ott irtsuk le a bázist, és kaparintsuk meg a kulcsot. Ugyanitt egy második aranybányát is találunk, és mivel eddigre az első nagyjából kimerül, hozzunk át acolyte-okat, hogy új bányászbázist építhessenek.

A sereggel közben haladjunk tovább a térkapukon át a szigetekre, és öljünk meg mindenkit. Innentől kezdve nem lesz nehéz dolgunk, a térkapukon áthaladva apránként le kell építenünk az ellenfél arcát, és megszerezni a kristályokat. Gyógyítással és utánpótlásokkal nem vészes az ügy.

Mellékküldetés: Nincs.

5 – Silvermoon eleste. Az első keményebb undead-küldetés. Építkezni itt már nem nagyon kell – ami nincs, azt azért gyártsunk, és persze pakoljunk löveggé alakított Zigguratokat körbe-körbe –, mivel Sylvana rendszeresen támad majd. A drága limitet ne pazaroljuk ghoulokra (4-5 azért legyen a fatermelés miatt), gyártsunk inkább egy Arthas/3 nekromanta/8 crypt fiend és egy 12 gargoyle felállású csapatot. A földi egységekkel menjünk északra, szerezzük meg az ott tanyázó gólemektől a Ring of Regenerationt, majd irány kelet. Ott újabb bányát találunk, ahol jól védett „betakarító üzemet" alapíthatunk. Kis pihi után erősítsük meg a bázis déli részét Zigguratokkal, mert ott lesz egy komoly támadás, majd minden hadra fogható egységünkkel (esetleg néhányat a zsoldostáborokból delegálva) egy oldalról (lehetőleg a délnyugati sarokból) támadjuk meg a déli embereket. A bázissal ne törődjünk, hanem minél előbb törjük át magunkat a Sunwellig, öljük le az őröket, és vigyük Arthast az elfoglalt Sunwellhez.

Mellékküldetés: Kettőt is kapunk, de ezek összefüggnek. Egyrészt le kell vernünk Sylvana északnyugati bázisát, másrészt a kb. 2 percenként indított futárokat kell leölnünk, hogy ne tudják riadóztatni a délieket. Az előbbi küldetés megoldása csak kitartás kérdése, apránként ki lehet végezni azt a bázist. Az utóbbit pedig a kezdéskor kapott Gargoyle-okkal könnyű teljesíteni, csak arra kell ügyelni, hogy lehetőleg csendes helyen gyilkoljuk

le a futárt. Ha leverjük a tábort, mindkét opcionális küldetés teljesül, és egyrészt tudunk majd banshee-t gyártani, másrészt kapunk egy Hood of Cunningot, amely +4 Agilityt és Intelligence-t ad.

6 – Blackrock & Roll, ismét!. Aki sokat orkol, keveset fog – szól a közmondás. Ebben a küldetésben eléggé rossz helyen vagyunk, a térkép közepén, és öt ellenséges ork bázis hever körülöttünk, a Szerjózsa minden irányában.

Először koncentráljunk a védelemre, és építsünk sok-sok Zigurratot, amelyek mögött álljon 2-3 acolyte javításra készen. A harci egységekkel egyelőre maradjunk a bázison belül, és fejlesztgessünk, csak a shade-et küldjük el, hogy felderítse a térképet. Ezután gyártsunk annyi frost wyrmet, amennyit csak tudunk (kb. 7-8 fog kitelni a limitből), miközben visszaverjük a támadásokat és javítjuk a sérült tornyokat. Ezután a wyrmekkel és a hőssel (kell-e mondanom, hogy ő elsősorban gyógyítani fog?) szedjük le a délnyugati sarokban levő bázist. Utána létesítsünk ott is egy néhány Zigguratttal védett aranybányát, majd vonuljunk vissza, és készüljünk fel az északkeleti bázis elleni támadásra. Az nagyon kemény lesz, minden harci egységünket be kell vetnünk.

A wyrmek+Arthas csapattal támadjuk a bázist déli oldalról, az összes többi egységgel nyugatról. Délen lesz egy Mirror Image-et varázsoló ellenséges hős – őt, az oltárt és a sárkányokat próbáljuk meg legyalulni, a túlélőkkel pedig vonuljunk vissza (hőshalál is előfordulhat). Valószínűleg ezt a bázist elsőre nem tudjuk leverni, ekkor pihizzünk, töltődjünk fel, és fejezzük be az elkezdett munkát. (Egyébként érdemes a küldetés során irtani a „bennszülött" szörnyeket, jó cuccok vannak náluk.)

Mellékküldetés: Ha nem csak az északkeleti bázist szeretnénk legyalulni, a többivel is megtehetjük. Ebben motivál ez a küldetés: a csapatvezető ellenséges hősöket (összesen 5 darabot) kell orkon ragadnunk a sikerhez. A jutalom mindegyikért egy-egy tulajdonságnövelő Tome.

7 – Dalaran ostroma. Ahhoz képest, hogy ez az utolsó előtti küldetés, nem nehéz, ha ésszel csináljuk. Védjük be a bázist, majd építsünk mindent, ami még nincs, és szép nyugiban fejlesztgessünk. Gyártsunk egy 2 crypt fiend/5 abomination/4 frost wyrm/Arthas felállású csapatot, és járjon előttünk mindig egy shade, hogy előre lássuk a terepet (vele fogjuk megnézni, hogy milyen úton lehet eljutni a következő mágusig).

A támadócsapattal rohanjunk északra, öljük meg gyorsan az első mágust, mire az erőtér ott megszűnik. Gyógyulgassunk egy kicsit, nyomjuk az utánpótlást, majd pucoljuk tisztára a terepet a következő mágikus erőtér határáig. Errefelé lesz egy bánya is pár toronnyal bevédve – oda is építsünk aranylelőhelyet. Mindig bontsuk fel a ketreceket, hogy újabb egységeket kapjunk. A második mágust repülő egységeink segítségével intézzük el rekordsebességgel, majd megint tisztítsuk meg a terepet a következő erőtérig, és ismét fosszuk ki a ketreceket. Maximumra gyógyult csapattal álljunk meg északkeleten, az erőtér peremén, majd támadjunk északra, ahol nyissuk ki a ketreceket, és vonuljunk vissza mindenkivel gyógyulgatni. Ha ezek után visszamegyünk, egy gyors rohammal lezúzhatjuk a harmadik mágust is.

Mellékküldetés: Nincs.

8 – Lángoló ég alatt. Kemény darab, Kel'Thuzadot kell megóvnunk 30 percig. Először védjük be a bázist Zigguratokkal, majd húzzunk fel további 4-5 Zigguratot Kel' Thuzad oltárának északi és keleti széléhez is, és küldjünk oda is egy-egy javító acolyte-ot. Az alul keletre levő bányát minél előbb kezdjük el kiaknázni, és fatermelésre is ütemezzünk az átlagosnál több ghoult, hogy gyorsan lehessenek harcosaink. Légi egységekre ne fejlesszünk, inkább csak a bivalyerős földiekre: jöhetnek Abominationök,

Crypt Fiendek, kocsik és nekromanták, no meg amit délről kapunk támogatásként a Lángoló Légióától (esetleg a zsoldostáborokat is használhatjuk). Kb. két tucat egység fog összejönni a szűkre szabott időben, és velük vissza is lehet verni a támadásokat kb. 28 percig. Az utolsó 2 percben viszont brutális támadást kapunk - ekkor hagyjuk veszni a bázist, és inkább az oltár északi és keleti részén védekezzünk. Arthasszal legyünk közel Kel' Thuzadhoz, hogy mindig tudjuk gyógyítani. A vége kemény lesz, de segíthet, ha fizikailag olyan közel állunk Kel' Thuzadhoz, hogy a földi egységek nem férnek oda hozzá.

Mellékküldetés: A hőssel egy megjelölt helyszínen felszedhetünk 4*3 goblin aknát, és ezzel teljesítjük is a küldetést.

Az aknákkal az oltár északi és keleti szélét érdemes bevédeni.

Orkok hadjárata: Kalimdor megszállása.

1 – Partraszállás. A tutorial folytatása, színvonalban is. Thrallal barangoljuk be a térképet egyre több egységet és a szörnyektől egyre hasznosabb varázstárgyakat gyűjtve.

Easter eggek

A Blizzard készítőitől megszokhattuk, hogy rengeteg apró ökörködést rejtenek el játékaikban. Gondolom, sokan emlékeznek a Warcraft II klikkelgetésre robbanó fókájára (most ugyanezt szarvassal lehet eljátszani), vagy a poénos szinkronhangokra. A Warcraft III stábja most önmagához képest is túlteljesített – a végigjátszás utáni credits önmagában tartalmaz annyi hülyeséget (rögbimeccs, elrontott jelenetek, rockkoncert Arthasszal stb.), mint az előző rész összesen. Persze, a legnagyobb slágerek most is az egységek sokadszori klikkelésre előcsalogatható szinkronhangok – ezekből gyűjtöttünk néhányat a teljesség igénye nélkül (ahol nem lett volna értelme, nem fordítottam):

Filmes és tévés utalások:
Lovag: „A kedvenc színem a kék... nem, a sárgaaaaa..." (Gyalog galopp)
Lovag: „Soha nem mondom azt, hogy 'ni'!" (Gyalog galopp)
Farseer: „I see dead people."(Hatodik érzék)
Nekromanta: „I see undead people." (Szintén)
Priestess of the Moon: (tigris hátasának súgja) „Crouch, Tiger! I sense a hidden dragon!" (Tigris és sárkány)
Crypt Fiend: „A múlt héten a felső felem volt a Discovery csatornán." (következő klikkelésre:) „Az alsó felem meg az Animal Planeten."

Zenei utalások:
Puskás: „Lelőttem a seriffet, és én vagyok a helyettes..." (Bob Marley)
Varázslónő: „Click me baby one more time!" (Brit-ney, Brit-ney!)
Sámán: „Raindrops keep falling on my head..." (Butch Cassidy és a Sundance kölyök filmzene)

Játékokra való utalások:
Mountain King: „Tudnál némi pontot költeni az ivás képességemre?"
Lich: „Elmúlt Warcraftek szelleme vagyok"
Acolyte: „Életem Aiurért... akarom mondani, Ner'zhulért!" (Starcraft)

Egyéb egyszerűségek:
Paraszt: „Eccer' megrúgott egy ló... Fájt..."
Mortar Team: (párbeszéd) „– Le kell győznünk a törpéket! – De mi törpék vagyunk! – Ó."
Mortar Team: (párbeszéd) „–...és így születik a törpegyerek. – Áhááá."
Acolyte: „Naaagy sötétséget látok... ó, lecsúszott a csuklyám..."
Hippogryph: (ő egyszerűen elereszt egy tyúkkotkodácsolást...)
Dreadlord: „Ha vannak szárnyaim, mért sétálok folyton?"
Pap: „Kiválasztott a nagy fémkéz az égből!" (a pointernek van fémkéz alakja)
Raider: (a kutyájához) „Mi ez a szag...? Ó, rossz kutya! ⟵nyüszítés⟶"
Lich: „Látnod kellene a csontvázakat a szekrényemben..."
Dreadlord: „(mobilcsörgés) Igen...? Utoljára mondom, dreadlord vagyok, nem druglord!" (druglord = drogbáró)
Keeper of the Grove: „Szabad a lovaglás a hölgyeknek..."
Mountain King: „Hol a kocsma?"

EGYSÉGEK

Taktikát tervezni csak az egységek teljes ismeretével lehet, ennek ellenére e cikk írásakor még nem találtam összefoglaló egységstatisztikákat a világhálón. Tehát hézagpótló táblázatok következnek, amelyek a fejlesztések előtti állapotukban mutatják az egységeket (ez összehasonlítási alapnak mindenképpen megfelel). A dőlt betűs értékek az első hivatalos patch módosított értékei.

ÉLŐHALOTTAK Név	Arany	Fa	Ember	Hp (manna)	Sebzés (F-földi, L- légi, M-mindkettő, É-épület)	Armor
Acolyte	90	0	1	180	9-20 F	0
Ghoul	140	0	2	330	12-14 F	0
Crypt fiend	250	40	3	550	27-32 F	0
Gargoyle	220	30	2	400	46-57 F 16-18 L	5
Abomination	280	70	4	1080	33-39 F	2
Meat wagon	270	65	4	450 *380*	71-88 F	2
Necromancer	170	20	2	230 -200	9-12 M	0
Banshee	180	30	2	210 -200	11-15 M	0
Frost wyrm	450	120	7	1100	85-105 M	0
Shade	-	-	-	250	-	0
Skeleton warrior	-	-	-	180	14-15 F	1
Infernal	-	-	-	1500	49-60 F	6
Death knight	500	100	5			
Dread lord	500	100	5		Szintfüggő	
Lich	500	100	5			

Ezután a térkép túlsó, keleti végében élő taureneket kell megvédeni északkeleten – ehhez a gyengébb tekercseket, wardokat nyugodtan használjuk el.

Mellékküldetés: Nincs.

2 – A hosszú menetelés. Szintén kommandós küldetés, de itt már észnél kell lenni. A taurenek karavánját kell elkísérni egymás után három oázisba úgy, hogy ne fogyatkozzon meg. Járjunk mindig a karaván előtt, és mindent derítsünk fel, mert bizonyos oldaljáratokban értékes tárgyak rejtőznek. Ha nagyobb harcba botlunk, hátráljunk vissza, hogy a taurenek is segíthessenek.

Szintlépéskor a Chain Lightninget fejlesszük, és a talált kúthoz mindig térjünk vissza gyógyulni. Az újabban kapott egységeket értelemszerűen használjuk: a raiderekkel vessünk hálót, a katapultokkal pedig messziről romboljuk le az ellenséges tornyokat.

A feladat csak a végére lesz igazán húzós, ott még attól se riadjunk vissza, hogy vissza-visszatérünk a legutóbbi gyógyulási ponthoz. Hm, lehet, hogy érdemesebb inkább erre a küldetésre tartogatni a healing wardokat...

Mellékküldetés: Nincs.

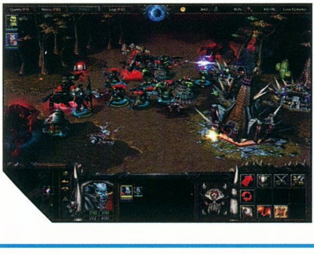
3 – A Warsong törzs kiáltása. Északon van egy goblin laboratórium, onnan kell lehozni a bázishoz két zeppelint. Ehhez ki kell irtatunk a zeppelinek előtti kék tábort, és emellett még vagy 3-4 ember bázis figyel a pályán, úgyhogy nem fogunk unatkozni. Mivel bázisunkat csak északról érik támadások, igen jól lehet védeni tornyokkal, úgyhogy az építkezés mellett először erre koncentráljunk. Ezután fejlesztgessünk, majd gyártsunk két tucat harci egységet.

Nekem a kodo beastek, raiderek, gruntok és trollok azonos arányú keveréke jött be, nagyon jól lehetett velük irtani. A bányák miatt érdemes először valamelyik alsó bázist szétrombolni, és a helyére építeni egy arany-kitermelőt. Ezután erősödjünk létszámlimitig, és egy, legfeljebb két támadási hullámmal zúzzuk le a kékeket, majd hozzuk haza a léghajókat. (Lehetőleg akkor essünk neki a kékeknek, amikor a szövetséges Warsong klán is nyomul rájuk.)

Mellékküldetés: Az összes bázist el kell pusztítani. Különösebb jutalma nincs, de az alsó kettőt mindenképpen megéri az aranybányák miatt.

4 – Ashenvale szellemei. Na, végre megjöttek az árnyelfek. A küldetésben csak elindulni nehéz, aztán a buli megy magától. A harci egységekhez gyártsunk még trollokat, de 500 aranyunk mindenképpen maradjon. A csapattal menjünk északra, ahol foglaljuk el az aranybányát, majd létesítsünk ott is egy arany-kitermelőt. Rakjuk körbe 6-7 toronnyal, és kezdjük meg az építkezést és a fejlesztgetést. Gyártsunk még néhány harci egységet, majd számoljuk fel a bázistól pontosan nyugatra levő elftanyát. Onnan még nyugatabbra lesz még egy bánya, oda is építsünk tornyokkal jól bevédett Great Hallt. Ennyi erőforrás már elég ahhoz, hogy kellő számú izomtibit (kodo beasteket, trollokat, gruntokat) gyártsunk. Ezután már csak 15000 fát kell gyűjtenünk a sikerhez.

Mellékküldetés: Kettő is lesz belőle. Az elsőre mindenképpen érdemes rámenni, mert az elsődleges küldetéscéllal is összecseng: el kell pusztítani az elfek bázisain található Tree of Life épületeket. Egy ilyen viskóért 3000 fát kapunk, úgyhogy érdemesebb így összehozni a 15000-et, mint gyűjtögetni. Persze, ez a módszer offenzívabb megmozdulásokat vár a játékostól. A másik mellékküldetés egyszerű ujjgyakorlat: a térkép keleti szélének kö-



EMBEREK Név	Arany	Fa	Ember	Hp (manna)	Sebzés (F-földi, L- légi, M-mindkettő, É-épület)	Armor
Peasant	90	0	1	220	5-6 F	0
Militia	-	-	-	220	12-13 F	4
Footman	160	0	2	420	12-13 F	2
Rifleman	240	30	3	520	18-24 M	0
Knight	290	60	4	800	21-29 F	6
Priest	160	10	2	220 (200)	8-9 M	0
Sorceress	180	20	2	250 -200	11-14 M	0
Gyrocopter	220	60	2	350	25-30 L	2
Mortar team	210	70	3	380	54-64 F	0
				360		
Steam tank	230	60	3	700	45-55 É	2
Gryphon rider	330	70	4	650	45-55 M	0
Water elemental 1./2./3. szint	-	-	-	450/675/900	21-29/31-39/41-49 M	0/1/2
Paladin	500	100	5			
Arch mage	500	100	5		Szintfüggő	
Mountain king	500	100	5			

zepénél található goblinok kérnek meg, hogy irtsuk ki a nyugati oldalon levő macikat. Jutalomból megvásárolhatjuk a goblinok készleteit, illetve két harci egységet is kapunk tőlük.

5 – Az árnyékok vadásza. Megint csak az eleje lesz húzós. Hagyjuk veszni a nyugati táborokat, akit lehet, menekítsünk a keleti partra, és az ottani, hosszan elterülő bázisnál kezdjünk gyártani megállás nélkül a trollokat és gruntokat, meg pár peont aranybányászásra (ebben a küldetésben nem lesz szükség fára). A felső bányához is építsünk egy Great Hallt pár toronnyal, és ott is vájárkodjunk. Fejlesszünk legalább egy-egy szintet az egységek védekezésén és támadóerején, és gyártsuk szorgalmasan a kisebb egységeket. Ha Cenarius végez a nyugati táborokkal, mi is kapunk egy kemény támadást, ezt kell mindenképpen viszszaverni. Ha sikerül, megnyugodhatunk. Lassan erősítsük meg a bázist, a hatóköréből nagyon kieső farmokat hagyjuk sorsukra, és sűrűre nőtt tornyokkal vegyük körbe a területünket. Lassan gyarapítsuk a sereget troll doktorokkal és lövészekkel, valamint gruntokkal és kodo beastekkel). Ha bázisunk védelme már megfelelő, a hőst egy sereggel (katapult mindenképpen legyen benne) küldjük északra. A katapulttal lőjük szét a fákat, a goblin boltosnál pedig vegyünk egy Town Portal tekercset. Menjünk tovább, be a teleportba, majd a túloldalon keressük meg azt a kutat, amelyiktől egységeink káoszorkokká válnak (a keresést megnehezítő csatákban nagyon jól jön a Grom Bladestorm varázslata).
Ezután Town Portalozzunk haza, és gyártsunk egy kisebb regimentnyi káoszorkot. Támadjuk meg velük a legközelebbi elf bázist, mire megjelenik Cenarius. Essünk neki a káoszorkokkal, és szépen búcsúzzunk el tőle...

Mellékküldetés: Nincs.

6 – Ahol a wyvernek uralkodnak. Klasszikus bázisfejlesztő küldetés a közepesen nehéz fajtából. A szokásos peonosdi után védjük be a bázist északról és nyugatról. Először egy csapattal védekezzünk (kodo beastek, trollok, gruntok), majd tornyokkal; a fejlesztgetést és a sereggyártást pedig csak akkor kezdjük el, ha biztonságban érezzük magunkat. Ekkor vonuljunk északra a sereggel, és tisztítsuk meg az utunkba akadó bánya környékét. Építsünk oda is Great Hallt, köréje pedig tornyokat. Ezután megint erősödjünk, és esetleg szorgalomból irtsuk ki a világoskékeket. A küldetés célja azonban a sötétkékek megsemmisítése, viszont ők egy sziklán tanyáznak. Szóval vagy gyártsunk rengeteg wyvernt, vagy csak annyit, amennyivel az orom elejét megtisztítjuk a griffektől, a maradékot pedig a kezdéskor kapott, és egy peonnal megjavítgatott goblin léghajóval szállítsuk oda. Két tucat felszállított egységgel nem lesz nehéz teljesíteni a végcélt.

ÁRNYELFEK Név	Arany	Fa	Ember	Hp (manna)	Sebzés (F-földi, L- légi, M-mindkettő, É-épület)	Armor
Wisp	70	0	1	120	0	0
Archer	150	10	2	260	19-22 M	0
Huntress	225	20	3	550	16-18 F	1
Ballista	245	85	4	450	56-69 F	2
				380		
Dryad	170	60	3	*380* -200	15-17 M	0
Druid of the claw	300	80	4	430 -200	19-22 F	1
Hippogryph	190	20	2	500	38-46 L	0
Druid of the talon	160	20	2	225 -200	10-12 M	0
Hippogryph rider	-	-	-	780	19-22 M	0
Chimaera	390	70	5	900	67-83 F	2
Treant	-	-	-	300	16-18 F *15-17 F*	0
Bear	-	-	-	960	29-44 F	3
Storm Crow	-	-	-	450	24-36 L	0
Demon hunter	500	100	5			
Keeper of the grove	500	100	5		Szintfüggő	
Priestess of the moon	500	100	5			

ORKOK Név	Arany	Fa	Ember	Hp (manna)	Sebzés (F-földi, L- légi, M-mindkettő, É-épület)	Armor
Peon	90	0	1	250	7-8 F	0
Grunt	235	0	3	680	18-21 F	1
Troll headhunter	160	20	2	280	23-27 M	0
Catapult	260	70	4	500	82-102 F	2
				425		
Shaman	150	20	2	260	15-17 M	0
				-200		
Witch doctor	170	25	2	240	12-14 M	0
				-200		
Raider	210	40	3	610	23-27 F	0
Kodo beast	300	60	4	790	16-20 M	1
Wyvern rider	310	40	4	500	41-49 M	0
Tauren	325	80	5	1300	30-36 F	3
Spirit wolf	-	-	-	200	11-12 F	0
Dire wolf	-	-	-	300	16-17F	0
Shadow wolf	-	-	-	400	21-22 F	0
Blade master	500	100	5			
Farseer	500	100	5		Szintfüggő	
Tauren chieftain	500	100	5			

Mellékküldetés: Az első mellékküldetést északra, majd nyugatra fordulva kapjuk meg: a hárpiákat elintézve ki kell szabadítanunk a wyverneket. A két hős egy tökös csapattal (légi egységekre készülve kodo beastekkel, troll dokikkal) meg tudja oldani – siker esetén kapunk egy raklapnyi wyvernt. Érdemes akkor teljesíteni a feladatot, amikor az egységlimit maximumon van.

A másik küldetésben a térkép déli szélén levő szökőkutat kell megtisztítanunk, amihez a keleti oldal közepe táján élő kentauroktól kell elrabolni, és a kúthoz vinni a Glyph of Purification nevű mágikus vízlágyítót.

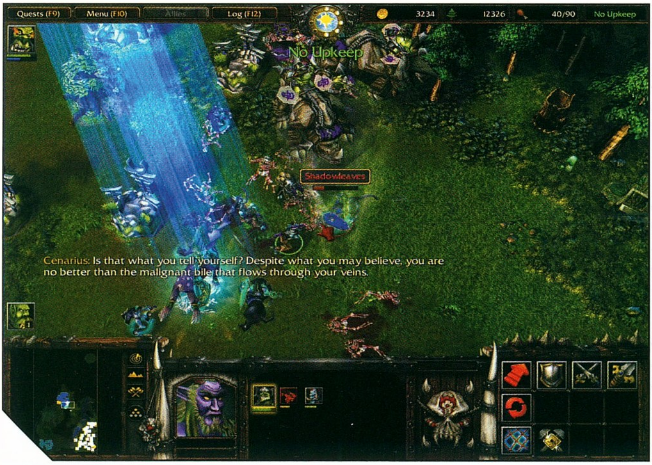
7 – Az Orákulum. Szép, hosszú kommandós küldetés. Először Thrallal kell végiggaloppolni Aszune szobráig – ez gyerekjáték lesz, ha mindig szellemfarkasokat idézünk magunk elé. Ha csak ezek az állatok harcolnak (folyamatos utánpótlással és alkotójukkal a talált mannás varázslatokat és italokat használva), akkor az igazi csapatnak haja szála sem görbül. Érdemes alaposan felfedezni a terepet, mert ha minden helyiséget végigkutatunk, újabb katonákat kaphatunk, vagy olyan kincsekre lelhetünk, mint például az egyik trónterem előtti kincstárban (tőle délre leljük meg a kinyitásához szükséges kulcsot) a Királyok Koronája, amely minden tulajdonságot 5-tel növel.

Aszune szobra egy déli benyílóban lesz, a szíve viszont hiányzik. Ezt az északkeleti sarokban levő sárkány őrzi. Először csak Thrallal menjünk oda, és várjunk, amíg a hárpiák végeznek a sárkánnyal. Akkor aztán Chain Lightninget használva végezzünk a meggyengített hárpiákkal, és markoljuk fel a szívet. Az ottani teleport visszavisz az Aszune szobra előtti benyílóhoz. Vigyük a szívet a szoborhoz, majd pihizzünk, mert innentől Cairne jön. Vele jobban kell vigyázni, óvatosan és lassú sebességen harcoljunk sűrűn használva War Stomp képességét. Minden ládát törjünk fel, minden járatba nézzünk be. Lesz délre egy helyszín, ahol egy hatalmas gyík eszik gombákat – ha kivárjuk, amíg megtisztítja az utat, tápos varázstárgyra lelhetünk, amely +1 armort ad mindenkinek. A környéken lesz még 2 Circle of Power, az egyik megöli majd a megszerzendő ékszer őrzőit, a másik pedig kinyitja a hozzá vezető kaput.

A kapu túloldalán vegyük fel az ékkövet, és menjünk tovább. Hamarosan egy szellemkulcsot találunk, majd visszajutunk oda, ahol Thrall már vár ránk. A kulcsot használva megjelenik egy szellemhíd, és elhagyhatjuk a pályát.

Mellékküldetés: Nincs.

8 – Démonoktól űzve. Úgy látszik, Agyarország szülöttei komolyan vették egykori vezérük, Orkbán



szavait, miszerint: mindenki hozzon még egy embert! Orkok és emberek tehát együtt küzdenek a nemes célért, de ez utóbbiakkal ne törődjünk, tudnak ők vigyázni magukra. Ha észnél leszünk, ez a küldetés sem lesz nehéz. Mivel hamarosan a Lángoló Légió házaló ügynökei kezdenek potyogni az égből, először a bázis védelméről gondoskodjunk. Ne egységeket gyártsunk, hogy upkeep nélkül gyorsabb legyen az erőforrás-termelés. A bázis északi, keleti és nyugati oldalán húzzunk fel egy-egy 8-10 toronyból álló védőfalat, amelyet majd a támadások helyén ért találatoknál mindig folyamatosan javítgassunk, pótolgassunk. Közben persze upgrade-eljünk mindent, és ha a bázis védelme már rendben van, gyártsunk a hősök mellé 3 kodo beastet, 3 troll dokit, 2 taurent és 2 sámánt. Fussunk velük a térkép keleti széléhez, és a harcok után pihengessünk a doktorok heal wardjaival. Hamarosan találunk egy aranybányát, és ha továbbmegyünk, tőle nyugatra is egyet a térkép közepe táján.
Tisztítsuk meg a terepet, és először egyikhez, majd ha az anyabázis bányája kimerült, a másikhoz is húzzunk fel Great Hallt és köréje 8-10 tornyot. A hőscsapattal mindig vigyázzunk az épülő Hallokra és tornyokra, közben az anyabázison pedig gyártsunk egy másik csapatot gruntokból, troll dokikból és kodókból. Ha a bányák már biztonságban termelnek, mozgassuk északra az új galerit a hősi csapattal együtt a keleti oldalon, és verjük le a felső Warsong táborokat. Így tisztítsuk meg az utat a légió lávaköves tanyájáig. A folyamatos utánpótlással együtt verekedjük tovább magunkat Gromig, és használjuk rajta Thrallal a lélekkövet. Ezt követően a már megtisztított útvonalon vigyük vissza a követ Jaina mágikus körébe.

Mellékküldetés: Nincs.

Árnyelf hadjárat: Az örökkévalóság vége.

1 – Ellenség a kapuknál. Az előző néhány küldetés után ez gyerekjáték lesz: húzzunk fel bázist az alapépületekkel, majd csapjunk a hőshöz 11 íjászt. Ezután gyártsunk még Welleket és még egy Ancient of Wart. További íjászok képzése közben biztosítsuk a bázistól délre levő bányát, és oda is építsünk egy aranynyerő bázist. Ezután gyártsunk még íjászokat, majd úgy 3 tucattal induljunk meg az ellenséges bázis felé, és lőjük szét a hősüket.

Mellékküldetés: A bázistól délre táborozó furbolgok adják ezt a feladatot: 10 elcsatangolt társukat kell megtalálni a térképen. Ez nem lesz nehéz, ha mindenhova bekukkantunk, nem bújtak el annyira. Jutalmul néhány furbolg harcost kapunk.

2 – A Hold leányai. Az elfek rejtőzési képességét kihasználva kerülgessük ki Tyrande-dal a démonokat, és mindig csak akkor menjünk tovább, ha éppen tiszta a levegő. Így lassacskán derítsük fel a terepet, és gyűjtsük magunkhoz a szövetséges egységeket.
Egy idő után kis csapatunk már nemcsak rejtőzködésre lesz jó, hanem harcra is, de kerüljük a felesleges vérontást, és csak az utunkba kerülő shadeeket öljük meg (ők láthatóvá teszi a rejtőzőket is). Óvatos ember így akár egységvesztés nélkül előre tud haladni egészen a térkép északi oldalának középtájához. Ott kapunk néhány katapultot, viszont a nap is felkel, és véget vet a rejtőzködésnek.
Ekkor azonban már csak a délre levő élőhalott táboron kell átverekednünk magunkat. Először távolról intézzük el a katapultokkal a lövegeket, a többi egységgel pedig próbáljuk megvédeni őket. Némi előrenyomulás után már elég sok egységnek vonjuk magunkra a figyelmét – ekkor nem nagyon marad más választásunk, mint átrohanni a táboron a túlsó kapuig, azt betörni, és befutni rajta. Ha Tyrande túl sok sebet kap, az útközben szerzett gyógyitalokkal tápoljuk.

Mellékküldetés: Nincs.

3 – Stormrage felélesztése. Bár időre kell teljesítenünk, ez a misszió sem lesz vészes. A térkép északi részén levő szarvhoz kell eljutnunk, mielőtt a nyugati oldalon fát vágó élőhalottak elérnek a szentélyig. A bázisnál gyorsítsuk be a nyersanyagtermelést, kezdjünk el upgrade-elni, és építsünk még Welleket a 90-es limitig. Ezzel párhuzamosan gyártsunk dryadokat és huntresseket, és ha összegyűlik belőlük egy tucat, a hőssel együtt törjünk előre a délkeleti sarokba. Ott rövid tisztogatás után építsünk aranybányát, és gyorsan gyártsunk még két tucat harci egységet. Ezzel az összesen három tucattal menjünk északra (az elágazásnál jobbra forduljunk, balra csak egy goblin kereskedőhöz jutunk). Rohanjunk át a táboron, ne álljunk le harcolni, csak a tábor túloldalán forduljunk meg védekezni, amikor már kiértünk az ellenséges bázis vonzás- és hatóköréből. Haladjunk tovább, öljük meg az első őrizőt és annak követőit. A szarvig még kétszer kell hasonló őrökkel megküzdenünk, de seregünknek ez nem lesz gond, ha sűrűn alkalmazzuk Tyrande Searing Arrows varázslatát. Ha miénk a szarv, miénk a győzelem.

Mellékküldetés: Nincs.

4 – A druidák ideje. Ez kemény lesz, mert aranyszűkében szenvedünk, és csak 2-3 ezres készletű bányákat fogunk találni. A kezdőhelyszínen hagyjuk ott a mozdíthatatlan épületeket, a többivel caplassunk északnak. Hősünk bagolyvarázslatával derítsük fel az előttünk levő utat: azt látjuk, hogy két aranybánya vár ránk, utána pedig az emberek bázisának fala állja el az utat. Irány az első bánya, telepedjünk le, és védekezzünk, amíg fel nem éljük az aranykészletet. A készletből csak dryadokat gyártsunk, majd ballagjunk át a következő bányához, és játsszuk el ugyanezt a mókát, miközben lehetőleg ne nagyon veszítsünk egységet. Miután a második bánya is kiürül (egy-egy egységupgrade-re azért mindegyik bánya készletéből invesztálhatunk), menjünk be az emberek táborába, és romboljuk le. A rizikósabb helyekre (pl. tornyok ellen) a Force of Nature varázslat eredményeként létrejövő enteket küldjük. Ha sikerrel járunk, telepedjünk rá az itteni bányára is, és újabb tápolás-védekezés keretében gyártsunk további harci egységeket. Ezt követően a másik kapun át vonuljunk egészen a térkép déli széléhez, és ott kezdjünk el keletre haladni. Egy élőhalottakkal teli elátkozott erdőn kell áthaladnunk – itt aztán ahol csak lehet, Force of Nature-ös fákat zavarjunk előre megritkítani a csontvázakat. Kevés egységvesztéssel jussunk el a délkeleti sarokba, ahol állásmentést követően merész rohammal rontsunk be az ottani szörnytanya közepére, és villámgyorsan csapjuk le a Revenantot (nem árt, ha a fürkészbagoly itt is előttünk jár). Ha a Revenant meghal, az erdő meggyógyul, és az élőhalottak eltűnnek. Így nyugodtan továbbmehetünk északra, a térképen már látható pontra, ahol kiderül, hogy gonosz árnyelfek vannak előttünk. Az itteni – ezúttal 5000-es készletű – bányát kiaknázva immár sokadszorra játsszuk el a védekezős egységgyártást, miközben a kezdőhelyszín megfelelő épületében ismét nyomjunk el két-három fejlesztést a földi egységekre. Ha már nincs mire költeni, minden egységünkkel rohamozzunk északra, és söpörjük el a gonosz elf bázist. (Ha az ellenséges épületektől nem messze állítjuk fel az Ancient Protectorokat, a harc elején a lőtávolságukba csalogathatunk néhány ellenfelet.) A csata után mozgassuk Furiont a Burrowshoz.

Mellékküldetés: Kettő is lesz, az egyik a fent már ismertetett Revenant megölése. A másikat a misszió elején kapjuk: a gonosz furbolgok vezetőjét kell megölnünk. A furbolgok az első és a második bánya között mászkálnak, bázisuk onnan északra található. Kisebb varázstárgyakat nyerhetünk csak az ügyön, de a második bánya kiaknázása után azért teljesíthetjük az emberbázis előtti bemelegítésként.

5 – Vértestvérek. Az utolsó kommandós küldetés, ehhez képest nem vészes. Az eleje kifejezetten könnyű, mert a helyi gombákból is növeszthetünk enteket, és előre tudjuk küldeni őket golyófogónak. Így a lehetséges útvonalakat bejárva hamar eljutunk egy szökőkúthoz, ahova mindig visszajárhatunk gyógyulni. Még mielőtt továbbmennénk, még jóval a szökőkút előtt látunk egy északi járatot, amelyet gombák állnak el.

Ha Force of Nature-ökkel leszedjük ezeket a gombákat, a megtisztított úton eljutunk a világ legnagyobb medvéjéhez, akit érdemes legyőzni, mert mágiaimmunitást biztosító varázstárgyat szerezhetünk tőle. A maciölés után haladjunk a szökőkúttól délre, ahol a csapat kettéválik. Először Furionnal megyünk tovább úgy, ahogy eddig, vagyis Force of Nature-ös entekkel intézve el a harcok zömét. Járjunk be minden utat, szerezzünk tápos varázstárgyakat, és kutassuk fel a Circle of Poweröket, amelyekből kettőt találhatunk. Az egyik egy hidat aktivizál, a másik pedig onnan délre található, jól el van dugva a gombák mögé. Ha használjuk, csapdát hozunk működésbe, mert egy nagyobb élőholt-csapatot teleportálunk a seregünkhöz, de ha entekkel megerősítjük az egységeinket, megéri kihasználni a lehetőséget, mert +6 intelligenciát adó köpenyt zsákmányolhatunk. Ha mindent felfedeztünk, sétáljunk át az első Circle által létrehozott hídon, és továbbra is elsősorban entekkel tisztítsuk meg az utat. A túloldalon délre egy mannanyerő szökőkutat találunk, északra pedig szárnyas lényeket, amelyek ellen az entek tehetetlenek.

A szárnyasokat hagyományos módon intézzük el, majd egy Tranquilityvel gyógyítsuk meg egységeinket, és nyerjük vissza a mannát a kútból. Ha továbbmegyünk, eljutunk a druidákhoz, akiket élve kell átmentenünk az ott téblábolő furbolgok között úgy, hogy a furbolgok se pusztuljanak el. Ez könnyű feladat: a druidák Cyclone és Furion Entangling Roots varázslatával eléggé le tudjuk lassítani a medveszerű lényeket, és elérhetünk a célhoz.

Ezután Tyrande kap szerepet, vele a küldetés már gyerekjáték lesz. Csak végig kell járni a föld alatti palotát, aktivizálni két ajtónyitó Circle of Powert, majd apránként megölni az Illidan börtönét őrző lényeket.

Mellékküldetés: Rögtön, a küldetés elején egy kis tisztáson találkozunk egy csapat furbolggal, akiknek beteg a sámánjuk. Ha hozunk nekik egy fiolában vizet a kútból, adnak egy talizmánt, amellyel háromszor meg lehet idézni egy furbolgot.

6 – Láng és bánat végzete. Ez sem lesz bonyolult, csak hosszú, ha a következő kockázatkerülő taktikát alkalmazzuk. A bázison maradjunk nyugton egy ideig, gyártsunk druidákból erős csapatot, de az egységszám a hőssel és a gyűjtögető wispekkel együtt ne legyen 40-nél több, hogy elkerüljük az upkeepet. Ezután fejlődjünk, építkezzünk, és vegyük körül a bázist Ancient Protectorokkal. Ha a bázis biztonságban van, kalandozzunk a csapattal a déli szélen, öljük meg a szörnyeket, tápoljuk fel a hőst, és mindig gyógyuljunk a medvedruida Rejuvenation varázslatával. Eközben a bázist ért támadások után mindig gyógyítsuk meg egy wisppel a sérült tornyokat. Déli portyázásaink során látunk majd egy aranybányát a bázistól nyugatra, oda is építsünk egy Tree of Life-ot 8-9 Protectorral, és próbáljunk úgy időzíteni, hogy ez a bázis körülbelül akkorra legyen kész, amikorra az anyabázison levő bányánk kiürül.

Ekkor küldjük át az aranybányász Wispeket, és még mindig próbáljunk 40-nél tartani az egységszámot. Miközben így 10-esével dől a pénz, kalandozó csapatunkkal fedezzük fel a térkép alsó felét (az elhullott egységeket pótoljuk, az időközben megsérült Protectorokat pedig gyógyítsuk fel Wispekkel). A térkép közepe táján is lesz egy bánya, oda is telepítsünk az előzőhöz hasonló bázist, az a legcélszerűbb, ha a második bánya épületeit küldjük át oda, ha az is meddővé válik.

A termelés ismét megindul, és eddigre nem lehet gond már egyik erőforrás sem, gyárthatjuk a támadócsapatokat. 2 dryad, 5 medvedruida és 5 varjúdruida nyerő kombónak tűnik, ezzel és a hős csapatával menjünk az északnyugati sarokhoz. Apránként haladjunk előre, a csaták után gyógyítsunk és gyártsunk utánpótlást, és amikor nagyobb harcban találjuk magunkat több démonnal, a druidákkal alakuljunk medve-, ill. varjúalakba. Ha lassan is, de eljuthatunk a démonkapuhoz, amelyet törjünk szét, majd a koponyánál változtassuk Illidant démonná.

Ezután már csak az északkeleti sarokban táborozó Tichondriust kell lenyomni, ami két tucat felgyógyított, medve-, és varjúalakban levő druidával, valamint a megújult Illidannal már nem lehet gond.

Mellékküldetés: Nincs.

7 – Az istenek hajnala. No igen... nem véletlenül az utolsó küldetés... Érdemes lassú sebességgel játszani – ha mást nem, legalább a csatákat, hogy a lehető legjobb hatásfokkal kommandírozhassunk. Három szövetséges tábor (az embereké, az orkoké és a miénk) áll az élőhalottak előtt, és ebben a szituációban 45 percig kell feltartanunk Archimonde gonosz seregét. Korai rush-sal ne is próbálkozzunk, esélytelen. Ehelyett gyűjtsük össze a táborunk környékén levő egységeket és a környékről csapatba toborozható medvéket, és azonnal induljunk meg délre, az emberek bázisához, ahol verjük is vissza az első támadást. Ezzel egy időben mozduljunk rá a fenti bányák valamelyikére, és kezdjük el a fejlesztéseket.

A taktika innentől kezdve igen egyszerű, és aki idáig eljutott, rá is fog érezni: kb. 15 percig az emberek táboránál, kb. 15 percig az orkok táboránál, majd kb. 15 percig a saját táborunknál érdemes megütközni az élőhalottakkal (negyedóránként akkora támadásokat kapunk, amelyekkel már nem célszerű szembeszállni). Miközben folyamatosan upgrade-elünk, szorgalmasan küldjük az utánpótlást az elhullott egységek helyébe. Elsősorban itt is állatalakban levő druidákat érdemes alkalmazni, továbbá néhány dryadot, a későbbiekben pedig 6-8 hippogryph-et is gyártsunk a légi egységek ellen. Tűzszünetekben a visszaalakult medvedruidák gyógyítgassák a többieket, csatákban pedig inkább a hősök varázsolgassanak: elsősorban a Starfall és a Tranquility nyerő, no meg a jó öreg entek. Az orkok tábora alatt majd szert tehetünk néhány aknára – ezt a ziccert érdemes leütni, de az ork bázis helyett inkább saját táborunk elé telepítsük az aknákat. Ilyen sok támadás mellett nem lesz könnyű egységeink számának növelése, ám mire az ork tábor megsemmisül, mindenképpen legyünk a maximális létszámon, táborunk két nyugati bejáratát pedig legalább 6-6 Ancient Protector védje. Ezen kívül legkésőbb addigra, mire Archimonde odaér a bázisunkhoz, feltétlenül húzzunk fel egy sor Protectort a kapu elé, hogy ne férhessen át közöttük. Ha felvesszük a védekezés ritmusát, és jól elhelyezett Protectorokkal megkeserítjük a behatolók dolgát, a kaput védő sor még meg is marad, mert a 45 perc lejárta előtt Archimonde éppen hogy csak elér hozzájuk. Ennek ellenére a záró képsorokban a kapu elpusztul, de ami utána jön, az mindenkit kárpótol a sok verítékért, a mozi mellett ugyanis minden idők legidiótább stáblistája vezeti le a démonirtás feszültségét...

Mellékküldetés: Nincs.

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

Speciális tank mindenkinek, aki segített!

GRAND THEFT AUTO III VÉGIGJÁTSZÁS

PORTLAND. Bemelegítés: Give me liberty. Nagyon egyszerű dolgunk lesz, csak el kell fuvaroznunk ex-rabtársunkat, 8-Ballt (hm, honnan kaphatta a nevét?) a radaron pöttyel jelzett helyszínre, ott is a világító kék körbe (az ilyen körök jelzik majd a fontos helyeket). Innentől ez lesz a portlandi garázsunk és főhadiszállásunk, itt tudunk állást menteni és a kocsinkat biztonságosan leparkolni. Hurrá.

Luigi 1: Luigi's Girls ($1500). Luigi Gatorelli az első maffiafőnök, akivel kapcsolatba kerülünk. Kezdésnek nem túl nehéz feladatot ad: lopjunk egy autót, és hozzuk el neki a kórház előtt álldogáló csajt, Mistyt. Jegyezzük meg a Misty feje fölött éktelenkedő kék bigyót, ez fogja innentől jelezni a fontos embereket.

Luigi 2: Don't SPANK ma bitch up ($4000). Luigi köreit zavarja a kikötőben ténykedő drogdíler, aki nyilvánvaló módon a Család ellenségeinek dolgozik, megbíz hát minket, hogy lássuk el a baját. A művelethez egy baseball-ütőt kapunk, de nem kell feltétlenül összepiszkolnunk a kezünket, elég, ha a helyszínre robogva (a játék ismét csak a radaron jelzi a pozícióját) vidáman elütjük a fazont, majd áthajtunk rajta még egyszer-kétszer, a lényeg, hogy ne hagyjuk feltápászkodni a földről, mert fegyvere van. Ha kimúlt, vegyük kölcsön a kocsiját, vigyük el a Pay 'n' Spray műhelybe (jól jegyezzük meg a helyét, sokszor lesz szükségünk a szolgáltatásaikra: egyrészt helyrepofozzák a sérült járgányunkat, másrészt törlik a rendőrségi körözést potom ezer dollárért). Az átfestett kocsit parkoljuk le a térképen megjelölt helyen, és készen is vagyunk.

Luigi 3: Drive Misty for me ($1000). Újabb laza küldetés, robogjunk Hepburn Heightsbe, vegyük fel Mistyt (ha nem akar előkerülni, dudáljunk neki a Shifttel), és vigyük el Joey Leone garázsába. Innentől Joey is elkezd feladatokat osztogatni, illetve a garázs előtti telefonon bejelentkezik még egy megbízó, Marty Chonk.

Luigi 4: Pump action pimp ($4000). Végre egy keményebb feladat: a Család riválisának, a Diablos bandának prominens képviselőit kell felpofoznunk szigorúan pedagógiai célzattal, nehogy elszemtelenedjenek. Célszerszámként az Ammunition fegyverbolt mögötti udvaron kapunk egy pisztolyt. A srácok eltéveszthetetlen, lángokkal díszített fekete kocsiban furikáznak, könnyű őket megtalálni. A bunyót illetően a legjobb, ha szerzünk valami masszív járgányt (mondjuk egy csőrös kamion jó lesz), és útról leszorítósdi-lökdösődősdit játszunk velük, míg a kocsijuk lángot nem kap, a robbanás túlélőit pedig lelövöldözzük. Esetleg szerezzünk valami komolyabb fegyvert, konkrétan shotgunt, és játsszunk futóvad-lövészetet, az eredmény ugyanaz: robbanás, majd a túlélők eltakarítása. Ha megvagyunk, a fegyverboltban a pisztoly megjelenik a megvásárolható fegyverek között.

Luigi 5: The fuzz ball ($4000). Egy kis kedveskedés a rend megfáradt őreinek... a rendőrbálra kell hmmm... társalkodó hölgyeket szállítanunk, hogy a hálás zsaruk továbbra se érdeklődjenek túl élénken Luigi ügyletei iránt. Legalább négy lányt kell leszállítanunk a térképen jelölt nyolcból a sikerhez a szűkös időlimit alatt. Ez nem lesz nehéz, ha legalább négyszemélyes autót lopunk hozzá (így elég kétszer fordulnunk), és nem gázolunk halálra egyetlen csajt sem nagy igyekezetünkben. Maximalisták lophatnak a feladathoz iskolabuszt a trentoni állomásról, és akár mind a nyolc hölgyet elfuvarozhatják egy menettel...

Joey 1: Mike „Lips" last lunch ($10000). Joey egyik riválisát, Mike Forellit kell eltennünk láb alól igazán kifinomult, echte maffiózó-stílusban. Mielőtt bemegyünk Joey-hoz felvenni a küldetést, szerezzünk valami gyors autót, mert ahogy kiadja a feladatot, már ketyeg is az óra: hat percünk van a műveletre. Először is száguldjunk a St. Marks Bistróhoz, ahol Mike épp' élete utolsó ebédjét fogyasztja. Kössük el az autóját, és robogjunk vele 8-Ball haverunk főhadiszállására, Harwoodba. 8-Ball beszerel egy jópofa bombát az autóba, amellyel manőverezzünk vissza az étterem parkolójába (ha útközben megtörtük volna, ugorjunk be a Pay 'n' Spray-be, mert Mike azonnal észreveszi, ha csak egy karcolás is van a kocsin, és buktuk a bulit). Parkoljunk be pontosan (!) arra a helyre, ahonnan elkötöttük az autót, élesítsük a bombát, majd lépjünk le, és figyeljük vigyorogva, ahogy Mike a pokolra száll egy „itt addig ehetsz, amíg felrobbansz" feliratú reklámtábla előtt...

Joey 2: Farewell „Chunky" Lee Chong ($10000). Joey-nak megint nem tetszik az egyik konkurens gengszter, ezúttal egy kínai maffiózótól, a Triádok egyik kisfőnökétől kell megszabadítanunk a világot. A halálraítélt sárga srác – minő meglepetés! – a kínai negyedben rontja a levegőt, de sajnos olyan helyen, ahová autóval nem tudunk bemenni, így a Carmageddon-típusú ügyintézés ezúttal kizárt. Fogjunk pisztolyt, és közelítsük meg a területet, majd kezdjük el módszeresen halomra lőni a kék overallos Triádokat (a jobb egérgombbal választjuk ki őket a tömegből automatikusan). Lesz is nagy riadalom azon nyomban, Chunky pedig menekülőre fogja a dolgot, szaladjunk utána serényen, és lőjük le, mielőtt autóba száll (ha sikerül neki, még mindig elkaphatjuk, ha gyorsan szerzünk mi is kocsit). Elegánsabb megoldás, ha az akció előtt a kínai piac két végében álló két Perennialt (ezek egyikével fog Chunky menekülni) kezelésbe vesszük, egyenként ellopjuk, és 8-Ball műhelyében bombát szereltetünk rá, majd visszaállunk velük a helyükre. Ilyen előkészületek után csak lövöldözni kell kicsit a piacon, közben dúdolgathatjuk magunkban a Tankcsapdá-

tól, hogyaszondja „...attól nem érzed magad jobban, ha a kocsidban bomba robban..."

Joey 3: Van heist ($20000). Főnökünk egyre rázósabb akciókat bíz ránk, most egy pénzszállító páncélautó kirablása van soron. Fegyverrel ne is kísérletezzünk, golyóálló a drága. Nincs más hátra, szerezni kell valami strapabíró járgányt (ajánlott valamilyen teherautó vagy kamion), és addig birkózni a páncélautóval a forgalomban, míg le nem robban annyira, hogy megáll, és a személyzetet rövid úton eliminálva átvehetjük a volánt. A gond csak annyi, hogy amint először nekikoccanunk a pénzszállítónak, kapunk egy egycsillagos körözést, és amint a felére levertük a páncélját, kettest. A nagy kavarodásban könnyen elcsaphatunk pár zsarut is, és így nagyon magasra szökhet a riadó szintje, próbáljuk hát a Pay 'n' Spray-t útba ejteni az akció során. Ha megvan a páncélautó, juttassuk el a portlandi dokkokban a radaron jelölt garázsba, és nyertünk is... (Innentől élnek egyébként El Burro küldetései.)

Joey 4: Cipriani's chauffeur ($3000). Újabb jómadárral ismerkedhetünk meg Toni Cipriani személyében (szinkronhangja Michael Madsen!). feladatunk egyszerűnek tűnik: vigyük el Tonit a mamája éttерméhez St. Marksba. Emberünk azonban kitalálja, hogy előtte dolga van a kínai negyedben Wong Mosodájánál, „kölcsön akar kérni" egy kis pénzt a tulajtól. A védelmi pénz begyűjtése azonban nem jön össze, hamarosan négy Triád-taggal a nyomában szalad ki a mosodából. Lövöldözzük le a sárgákat, vagy óvatosan, Tonira vigyázva gázoljuk el őket, majd fuvarozzuk a srácot a mamája szoknyájához... (Innentől az UZI megvásárolható a fegyverboltban, gyorsan ruházzunk is be egyre!)

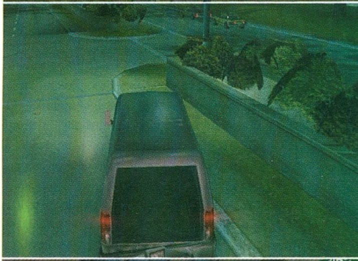
Joey 5: Dead skunk in the trunk ($10000). Újabb rutinfeladatnak induló, de hamarosan felforrósodó ügy: egy autót kell felvennünk, majd elszállítanunk a zúzdába. Ha elfurikázunk a kocsiért a Joe's Diner étteremhez, már látjuk a baj okozóit, a nemrég kinyírt Mike Forelli bosszúra szomjazó testvérkéit. Két fivér – két autó, játszhatunk velük autós üldözést, miközben gyakoroljuk az UZI nagyszerű képességét, az autóból menet közben lövöldözést. A zúzda helyét jegyezzük meg, később is fogunk még erre járni. Ha Forelliék kicsinálása nagyon nem megy, dolgozzunk kicsit előre, szerezzünk gránátot vagy Molotov-koktélt, aztán mielőtt begurulunk a parkolóba, kerüljük meg az éttermet, ugráljunk fel a tetejére, és kínáljuk meg vele a testvéreket.

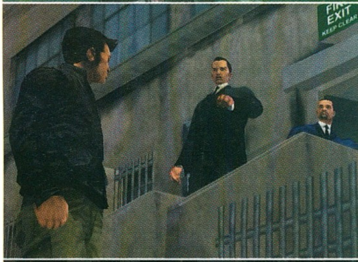
Joey 6: The getaway ($30000). Hohó, igazi bankrablás van készülőben, amelynek során mi a srácokat a helyszínről elszállító sofőr szerepét kapjuk. Szerezzünk egy jó gyors négyajtós kocsit (a Patriot például megfelel), majd hajtsunk St. Marksba, és vegyük fel a bankrabló haverjainkat (dudáljunk, akkor előjönnek). Guruljunk el a kínai negyedben a bankhoz, és álljunk be a kék körbe, lehetőleg úgy, hogy az autó észak felé nézzen, ahol a sikátorban a csillag powerup van. A sikeres balhé után rögtön hármasszintű riadót kapunk a nyakunkba helikopterrel, úttorlaszokkal, ezért jó, ha rögtön a gázba taposunk, felvesszük a csillagot (enyhítve kicsit az üldözés hevességén), aztán jöhet a bújócska annyi nehezítéssel, hogy nem tudunk autót váltani, ha leamortizálódott volna. Száguldjunk a radaron rózsaszín pöttyel jelölt célunk felé, közben, ha gáz van, ugorjunk be a Pay 'n' Spray-be, vagy ejtsünk útba újabb csillag-powerupokat (jól jön, ha eddigre a rendőr-küldetésekkel szereztünk a garázsunkba is egyet-kettőt).

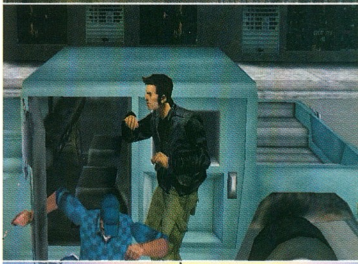
Toni 1: Taking out the Laundry ($20000). Toni barátunk a szívére vette a múltkori kis incidenst a Triádokkal, és megbíz, hogy válaszul robbantsuk fel Mr. Wong három furgonját (a radaron piros pöttyel jelöltek azok). Segítségül kapunk néhány gránátot, amelyeket 8-Ball műhelyénél vehetünk át. Nem muszáj használnunk őket, sőt, jó is, ha sikerül megspórolni párat ínséges időkre. A furgonirtás módja szabadon választott, lehet felöklelni-felborítani azokat valami masszívabb járgánnyal, shotgunnal lőni, amíg fel nem robban, beszorítani valahová, majd ellopni, és a zúzdába vinni...

Toni 2: The pick-up ($10000). Toni újra megkísérli felvenni a védelmi pénzt a mosodából, de ezúttal előrelátóan minket küld érte... A bunyó ezúttal sem marad el, készüljünk rá alaposan az akcióra: maximális életerő és páncél, valamint strapabíró autó melegen ajánlott. Ha felkaptuk a pénzes táskát, jönnek is a kínaiak, akik annyian vannak... hm, mint a kínaiak. Iszkoljunk a kocsihoz, majd kapcsoljunk Carmageddon üzemmódba, és tapossunk el mindenkit, aki elénk kerül. A mosodától kifelé vezető sikátorba csak akkor menjünk be, ha már a Triádok nagyját elintéztük, a kijáratot ugyanis valami jótét lélek elállta egy teherautóval, és nehéz lesz úgy átvágni magunkat rajta, hogy közben kilószámra kapjuk az ólmot a hátunkba. Az akadályon egyébként gránát, Molotov-koktél, vagy szorgos lövöldözés segít át. Ha átjutottunk, guruljunk vissza Tonihoz a megérdemelt jutalomért.

Toni 3: Salvatore called a meeting ($15000). Salvatore Leone, a Család feje maffia-nagygyűlést hívott össze, ahová el kell szállítanunk mindhárom eddigi munkaadónkat, Luigit, Joey-t és Tonit. Az ünnepi alkalomhoz illően gyönyörű limuzint kapunk a feladatra, amelyet Joey garázsánál vehetünk át, autószerelő cimboránk (haha) pedig rögtön be is száll mellénk. Luigit a szokásos helyen, a piros lámpás negyedben vehetjük fel (dudáljunk neki), Tonival viszont megint gáz lesz. Guruljunk el St. Marksba, és álljunk be úgy a kék körbe, hogy azzal a sikátorral legyünk szemben, ahol a Toyz furgon parkol. Nagy levegő, duda, Toni beszáll, és elszabadul a pokol, kedves triád ismerőseink furgonokkal özönlenek minden irányból – kivéve azt az egyet, amelyet az imént becéloztunk. Az üldözés a lomha limuzinnal nem lesz egyszerű, a sikátor után vegyünk két bal kanyart, majd húzzunk be a keskeny utcába, amelyik Toniék házától délre van, így az üldözőink nem tudnak oldalba kapni. Ha felkaptattunk a dombra Salvatore klubjához, kiderül, hogy az utunkat két újabb furgon állja el, de ha ügyesek vagyunk, éppen át tudunk csusszanni a lépcső és az első furgon hátsó fele között, keresztül pár szerencsétlen sárgán. Most már csak a garázsba kell bemanővereznünk, és készen is vagyunk. Mostantól maga a Don, az öreg Salvatore is ad feladatokat.







Salvatore 1: Chaperone ($10000). Újabb csajozós küldetés, Mariára, a Don szeme fényére kell vigyáznunk, diszkóba vinnünk, és hazafuvaroznunk, miután kibulizta magát (Hmm, Travolta is valami ilyesmi feladatott kapott a Ponyvaregényben, aztán hogy járt...). Persze a móka nem lesz zökkenőmentes... vegyük fel Mariát, majd vigyük el a kínai negyedben az El Train állomáshoz, itt egy kis traccsparti következik, és már vihetjük is tovább Atlantic Quaysbe, ahol a parti zajlik egy raktárépületben. Ahogy eddig, most is központi fontosságú, hogyan állunk be a kék körbe: parkoljunk úgy, hogy a kocsi orra az utca felé nézzen, és a tenger legyen mögöttünk. A bulit hamarosan megzavarják a rendőrök, kapunk is egy csinos kétcsillagos riadót. Szedjük fel gyorsan Mariát, és tapossunk a gázba! Kavarjunk a dokkok felé (a raktár után két jobb kanyar), kapjuk fel a csillag-powerupot, a megmaradt üldözőinket pedig rázzuk le, így a riadó hamarosan megszűnik, és nyugiban hazavihetjük a lányt Salvatorénak. Mostantól él a portlandi import/export garázs küldetése.

Toni 4: Triads and tribulations ($30000). Toni leszámolásra készül a Triádokkal, és már megint velünk végezteti el a piszkos munkát, de ezúttal kapunk két verőlegényt is segítségül. Lopjunk egy autót, várjuk meg, míg a gorillák is beszállnak, és indulhatunk is a Triád főnökök kiirtására (nem árt, ha előtte életerőt-páncélt a maximumra töltünk, és legalább egy UZI-t viszünk magunkkal). Vegyük utunkat a halpiac felé (ahol anno Chunkyt segítettük át a másvilágra), majd vegyünk nagy levegőt, és vessük magunkat a harc sűrűjébe: a kék bigyóval a fejük fölött rohangáló arcokat kell lőni, meg úgy általában mindenkit, aki él és mozog. Próbáljunk minél kevesebb időt az autón kívül tölteni, szabályos háború zajlik a halpiacon, ami nagyon ártalmas az egészségre. A raktárak között egyébként felvehetünk egy drogampullát, és John Woo-t játszhatunk a Triádokkal...

Ha végeztünk, kössünk el egy Belly-up feliratú halszállító furgont, és vegyük az irányt Callahan Point felé. Térjünk le a főútról a földútra a Turtle Head Co. irányába. A gyár elektromos kapuja simán be fog engedni, ha a halas kocsival jövünk. Kerüljük meg az épületet, és gázoljunk el mindenkit, aki elénk kerül, előbb-utóbb a Triád főnök is köztük lesz.

Ha esetleg nem sikerült megszerezni a furgont, vagy összetörtük útközben, másszunk fel a gyár mögött a dombra, dobáljunk Molotov-koktélokat és gránátokat a gyárudvarra, és reménykedjünk, hogy a főnök is belepusztul a robbanásokba.

Toni 5: Blow fish ($30000). Toni vérszemet kapott, és végleg ki akarja csinálni a Triádokat, most éppen a halfeldolgozó üzemet óhajtja porig rombolni. Nem gond, Toni haver, te csak fizess, mi majd robbantunk. Először is, mint minden bombás móka előtt, nézzünk be 8-Ballhoz, akitől megkapjuk a megfelelő méretű robbanószerkezetet: egy kukásautót megtömve TNT-vel. Hoppá, ez a srác nem kispályázik... Feladatunk igen húzós, két és fél perc alatt kell a bombát a rendeltetési helyére juttatnunk. A kukáskocsi persze nem a sebességéről és jó manőverező képességéről híres, ráadásul egyetlen koccanás is elég ahhoz, hogy mi repüljünk a levegőbe a kínaiak gyára helyett. Óvatosan hajtsunk a helyszínre, és álljunk be a gáztartályok közé. Élesítsük a bombát, és pucoljunk a helyszínről, mert egyrészt mindjárt felrobban az egész kóceráj, másrészt a sárgák rájöttek, hogy nem a szemetet elszállítani jöttünk, és hangos méltatlankodásuknak ólommal adnak némi súlyt.

Salvatore 2: Cutting the grass ($15000). Megint egy feladat a Don személyes kérésére. Egy Curly Bob nevű gyanús illető után kell kémkednünk, és kinyírni, ha kiderül, hogy Salvatore ellen dolgozik (elárulom: ki fog). Guruljunk Luigi klubjához a piros lámpás negyedben, és várjuk meg, míg Bob kijön, és beszáll egy taxiba. Óvatosan, biztonságos távolból kövessük nagyjából fél háztömbnyire lemaradva. Bob a dokkokhoz viteti magát, ahol Miguellel, a kolumbiai drogkartell fejével találkozik, és jól kidumálja neki a Család belső ügyeit. A dolog annál is érdekesebb, mert Miguel társaságában egy régi ismerőst pillanthatunk meg: Catalina az, az ex-barátnőnk, aki az intróban igen kényes körülmények között szakított velünk. A kihallgatott társalgás után intézzük el Bobot - mivel shotgunja van, érdemesebb nem tűzharcba bocsátkozni vele, hanem engedni a kísértésnek, és padlóig taposott gázzal széttrancsírozni a betonon. Ha az észrevétlen taxikövetés nem megy, válasszuk az alternatív utat, lopjunk taxit a küldetéshez, tolakodjunk oda Luigi klubjának bejáratához, és fuvarozzuk mi magunk Bobbyt a színhelyre.

Salvatore 3: Bomb da base ($150000). Amint a jutalom nagyságából is látszik, nagyon komoly feladatot kapunk: a kolumbiaiak droglaborjának elpusztítását (Salvatore lassan mindenkivel összeveszik a városban...). A labor egy hajón található a portlandi kikötőben, az elsüllyesztésében pedig a jó öreg robbantómester, 8-Ball fog segíteni. Furikázzunk el hozzá, és közli a szükséges robbanóanyagok árát: kerek százezer dollár! Ha van ennyink, indulhat a banzáj, ha nincs, muszáj némi közjátékba bocsátkoznunk, és mellékküldetésekkel megkeresni a pénzt. Fizessük ki 8-Ballt, aki kihirdeti a haditervet: mi eltakarítjuk a hajón kolbászoló őröket, ő elhelyezi a bombát, aztán mindenki fut, amerre lát. A takarításhoz egy mesterlövész-puskát kapunk. Robogjunk a helyszínre, és foglaljuk el a lőállást a hajóval szemben álló épület tetején (lépcsőkön kell felmenni, amíg csak lehet, aztán felugrani a tetőre). A távcsövön át szemrevételezzük a terepet: összesen 15 fickó őrzi a hajót. Szedjük le a feljáró rámpa mellett i kettőt, és indul a buli: 8-Ball rohan a bombával, miközben mi szorgosan lődözzük ki előle a kolumbiaiakat (nem muszáj halálpontos fejlövésre utazni, ha a testén, vagy akár a lábán kapjuk el, már elég). Ha mindet lelőttük, 8-Ball ledobja a bombát, és indul a tűzijáték... extra ajándékként pedig magunkkal vihetjük a partról a Kartell autóit, igen kellemes darabok.

Salvatore 4: Last requests ($20000). Az előzőhöz képest könnyed, levezető gyakorlatnak tűnik: vegyünk fel egy sportkocsit Luigi bárjánál, és tüntessük el a zúzdában. Amint vidáman fütyörészve a helyszín felé közelítünk, üzenetet kapunk Mariától (a csaj, akit a diszkóba kísértünk nemrég), aki csapdára figyelmeztet. (Igaza van, amint beszállnánk az ominózus Cheetah-ba, az felrobbanna.) Vegyük utunkat a Maria által megjelölt hely felé, a híd lábánál találkozhatunk is vele, valamint egy új szereplővel, az illető hölgyet Asukának hívják, és a Jakuzáknak dolgozik, mi meg majd neki fogunk, cserébe az életmentő figyelmeztetésért. Miután Maria elmeséli, hogy Salvatore el akart tenni minket láb alól, kapjunk motorcsónakra, és hagyjuk el Portlandet. Amint partot érünk a túloldalt, Staunton Islanden, nyertük a küldetést, egyben megnyílik a második sziget (a híd átjárható lesz), megjelennek az Emergency Crane küldetései, és új búvóhelyet kapunk Staunton Islanden, extra méretű garázzsal. Hurrá, a játék egyharmadánál tartunk, én meg már most teleírtam a cikkre kiszabott hely háromnegyedét. Mi lesz itt...?

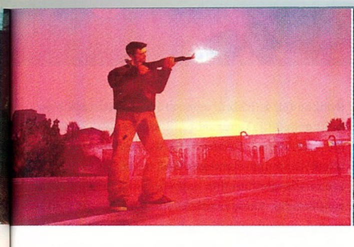
Portland mellékküldetések. El Burro 1: Turismo ($10000). El Burro autóversenyre hív minket, három Cheetah-t megelőzve kell végigrobognunk a 17 ponttal kijelölt pályán a városban. Egy banshee vagy rendőrautó nyergében némi gyakorlás után lenyomhatjuk őket, de egyszerűbb dolgunk lesz, ha valami böszme nagy járművel beállunk közvetlenül eléjük épp azelőtt, hogy elindítanánk a versenyt. Amíg a szerencsétlenek próbálják kikerülni a torlaszt, behozhatatlan előnyre tehetünk szert...

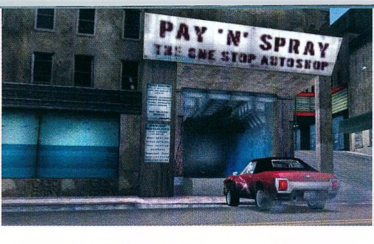
El Burro 2: I scream, you scream ($6000). A Diablo banda főnöke Forelliékre vadászik, ez kedvünkre való móka.

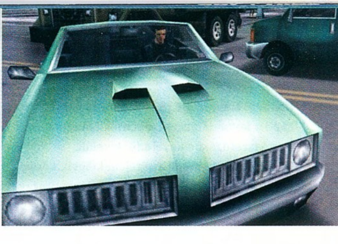
Kapjuk fel a bombát tartalmazó táskát Harwoodban, majd kapjuk el a közelben kóricáló jégkrémes autót, álljuk el az útját a mi kocsinkkal, dobjuk ki a sofőrt az utcára, és uzsgyi!

Kerekezzünk Forelliék főhadiszállására (rózsaszín pötty a radaron), nyomjuk bőszen a dallamkürtöt (Shift), míg az ostobák mind odagyűlnek, ugorjunk ki, szaladjunk el jó messzire, és robbantsuk rájuk a teljes fagyikészletet!

El Burro 3: Trial by fire ($10000). El Burro most éppen a Triádokra rágott be, minő szerencse, hogy ve-







lük nekünk is van némi leszámolnivalónk. Tuningoljuk fel az életerőnket és a páncélunkat a maximumra, majd ugorjunk be a kínai negyedbe, és vegyük fel a lángszórót. Két és fél perc alatt kell 25 kínait ropogósra sütnünk. A legjobb, ha délre szaladunk egy háztömbnyit, a kosárpályán biztos találunk megfelelő mennyiségű égetnivaló gazembert.

El Burro 4: Big 'n' veiny ($20000). Az egyik legnehezebb küldetés a játékban, szerencse, hogy nem kötelező megcsinálni.
El Burro legújabb pornómagazin-szállítmányát ellopták, nekünk kell begyűjteni az elveszett irodalmat, és móresre tanítani a tolvajt.
Kapjuk fel El Burro furgonját Hepburn Heightsben, és tapossunk bele, mindössze 25 másodpercünk van, hogy elérjük a tolvajt a kikötőben. Vesztére elpotyogtatott útközben egy rakás magazint, amelyeket felvéve további időt kapunk, na, nem sokat, kerek egy-egy másodpercet darabjáért. Nincs mit tenni, gyorsnak kell lennünk, mint a villám. Kicsit könnyebb a helyzetünk, ha éjjel vállaljuk el a küldetést, a forgalom kevésbé zavar az őrült száguldás közben.
Ha az idő letelte előtt elérjük a kikötőt, egyszerűen üssük el a tolvajt, és vigyük vissza a lopott szajrét.

Marty 1: The Crook ($1000). A kutyakaja-gyáros Marty saját autót ad a küldetéseihez, igyekezzünk nem összetörni...
Az első feladat Marty egyik gyanútlan, ám annál sárosabb alkalmazottját elfuvarozni a kínai negyedből a gyárba. Miután a fickót benn felaprították, az esetleges bizonyítékul szolgáló kocsit is meg kell semmisítenünk a zúzdában (csak álljunk vele a mágnes alá).

Marty 2: The thieves ($3000). A feladat most is az előzőhöz hasonló: két fazont kell felvennünk a piros lámpás negyedben, és utolsó útjukra kísérni őket a kutyakaja-gyárba. A kocsit ezúttal nem kell bezúzni, elég, ha átfestetjük.

Marty 3: The wife ($2000). Ezúttal Marty csalfa feleségét kell elhoznunk a manikűrszalonból (mit keres egy ilyen a piros lámpás negyedben?), leszállítani a szokásos helyre, majd a kocsit letenni a tengerparton úgy, hogy lassan belecsússzon a vízbe.
A lejtős part legvégén álljunk meg, és ugorjunk ki, a többit a gravitáció elvégzi.

Marty 4: Her lover ($4000). Újabb fuvar a gyárba, kezd unalmassá válni...
Az utas ezúttal Carlos, Marty nejének (Isten nyugosztalja) szeretője. Vegyük fel a srácot a kínai negyedben, és tegyük le Martynál.
A történet azonban itt váratlan fordulatot vesz, a szerető ugyanis lelövi a megbízónkat (a hely szelleméhez méltóan: mint egy kutyát), álljunk hát bosszút a megbízónkért, és lőjük le Carlost (jó kis shotgunja van, tegyük el emlékbe).

STAUNTON ISLAND. Asuka 1: Sayonara Salvatore ($25000). A Jakuzáktól kapott első misszió a hűségünk bizonyítását kéri: nyírjuk ki exfőnökünket, Salvatorét. A Dont akkor kaphatjuk el, amikor Luigi klubjából hazafelé tart. Az öreg nagyon jól védett, a sajátján kívül két kocsi kíséri tele gorillákkal, továbbá fél tucat gyalogos testőr. Az akció részletei ránk vannak bízva, talán a leghatékonyabb, ha autóból, UZI-val megszórjuk a testőröket, aztán kipattanunk, és shotgunnal vagy gránáttal kezeljük az autókat. Jó ötlet az is, ha előre dolgozunk, és eltorlaszoljuk Salvatore garázsának bejáratát két-három autóval, és ott csapunk le rájuk: elég, ha az egyik kocsit lángba tudjuk borítani, a robbanássorozatban tuti odavész mindenki. Innentől élnek King Courtney küldetései, és a fegyverboltban megjelenik a páncél, a gránát, a távcsöves puska és az AK47.

Asuka 2: Under surveillance ($15000). Salvatore halála után kitör a háború a Leone család és a Jakuzák között. A küldetésünk célja, hogy kinyírjuk a digók által küldött kémeket, és hogy ne legyen ilyen egyszerű, igen szűkre szabott idő alatt. Mielőtt belevágunk a buliba, mindenképpen vásároljunk be: mesterlövész puskára és gránátra lesz szükségünk. Ha az óra elkezdett ketyegni, először is száguldjuk a Belville Parkba (ha egy perc körüli részidőt tartunk itt, jók vagyunk) a tóhoz, de ne túl közel. Pattanjunk ki a kocsiból, elő a távcsövest, és lőjük ki a két olaszt a tavacska közepén, a szigeten. Vissza az autóba, és irány Bedford Point! Eg
y fekete furgont kell keresnünk, és pár gránáttal elintéznünk. A mostanra már legalább kettesszintűre dagadt riadóra fittyet hányva folytassuk az utat Kenji kaszinója felé.
Szaladjunk fel a főbejáratnál a lépcsőn, és másszunk fel egészen az épület tetejére, annak is a nyugati oldalára. Kapjuk elő a mesterlövész puskát, és minél fürgébben lőjük ki a túloldali balkonokon tanyázó hat digó kémet (siessünk, mert hamar viszonozzák a tüzet UZI-kkal).

Asuka 3: Paparazzi purge ($10000). Új főnöknőnk életét egy paparazzi keseríti meg, ideje, hogy jó modorra tanítsuk a kellemetlenkedő fotóst. Kavarjunk ki a kikötőbe, majd a második mólótól kössük el a rendőrségi motorcsónakot. Vidám vízi üldözés veszi kezdetét a másik csónakkal menekülő fotós után, de némileg egyenlőtlenné teszi a küzdelmet, hogy mi lőni is tudunk... Lődözzük hát addig, míg fel nem robban.

Asuka 4: Payday for Ray ($11000). Asuka serényen fizeti a kenőpénzeket a rendőrség megfelelő embereinek, ezúttal ránk hárul a feladat, hogy a havi adagot eljuttassuk a fő-korrupt, és paranoiás zsarunak. Ray csak akkor hajlandó találkozni velünk, ha három és fél percen belül négy telefonfülkéből is beszélünk vele (így hülyítették a Bruce Willist is valamelyik „Drágán add az életed"-ben...). Az idő iszonyú kevés, így gyorsan és biztonságosan kell vezetnünk, nem érünk rá roncsderbit játszani. A legjobb, ha rendőrautót lopunk a feladathoz, és folyamatosan szirénázunk, ettől a forgalom szétrebben előttünk. A négy fülke sorrendben Torringtonban, a Belleville parkban, a Liberty Campusban és újra a Belleville Parkban lesz. Ha befértünk az időbe, találkozhatunk Rayjel, és innentől ő is osztogat küldetéseket.

Asuka 5: Two-faced Tanner ($20000). Nemcsak a Család tagjai közt, de a Jakuzáknál is vannak árulók, Asuka most egy ilyet szúrt ki, és persze megint nekünk kell eltennünk láb alól a kettős ügynököt. Tanner a kaszinó előtt száll be a kocsijába, és innentől indul a vadászat. Célszerű autós üldözés közben UZI-val aprítani a kocsiját, majd őt magát is, bár lehet, hogy zavaró körülményként fog jelentkezni az első lövésünkre kitörő négyesszintű riadó, helikopterekkel, SWAT-os kommandósokkal és úttorlaszokkal. Legyünk rettentő gyorsak, és lőjük Tannert, ahol érjük, hogy mire a zsaruk a nyomunkba érnek, már ne sokat kelljen törődnünk vele.

Kenji 1: Kanbu bust-out ($30000). Ezúttal rabot fogunk szabadítani a fogdából Kenjinek, Asuka fivérének parancsára. Lopjunk egy rendőrautót, semlegesítsük az ellenünk kiadott körözést, majd szereljük fel a kocsit 8-Ballnál egy pofás kis bombával. Parkoljuk le a preparált autót a rendőrség mögött a cellák falánál. Kössük el az Enforcert, robbantsuk fel a bombát, és gyorsan vegyük fel az emígyen kiszabadított jakuza havert. Húzzunk ki a rendőrségről, éljük valahogy túl a hármasszintű körözést, minél gyorsabban váltsunk autót, és festessük át a Pay 'n' Spayben. Így már biztonságban elszállíthatjuk emberünket Bedford Pointba, és nyertük is a küldetést.

Kenji 2: Grand theft auto ($25000). Húzós küldetés lesz, hat perc alatt kell három autót begyűjtenünk a város különböző pontjairól: Bedford Pointból egy Stringer, Rockfordból egy Cheetah, Aspatriából pedig egy Infernus kell Kenjinek. Külön kellemetlenség, hogy a gépek tökéletes állapotban kellenek, ha megtörjük valamelyiket, vihetjük a Pay 'n' Spray-be, az idő meg fogy...
Az első kocsi leszállítása után nem kell pánikba esni, és főleg nem gyalog elindulni a másodikért, az egyik nyitott garázsban egy Blista várja, hogy elkössük, sőt, a második menet után is engedelmesen megjelenik ugyanott. Nehéz küldetés, de eddigre már meg kellett (volna) tanulnunk gyorsan és balesetmentesen vezetni...

Kenji 3: Deal steal ($25000). Egyre több gondunk akad a kolumbiaiakkal, ebben a küldetésben is csúnya összetűzésbe keveredünk velük.
Először is a Yardie-k bandájának egyik kocsiját kell elkötnünk álcaképpen. Ha szereztünk egyet (Newport felé fordulnak elő nagy számban), vegyük fel a Kenji által küldött segítőnket (zöld pötty a radaron), és guruljunk a találkozó helyszínére, a kórházhoz. Ahogy a kolumbiaiak közelednek, a hülye jakuza kipattan a kocsiból, és lövöldözni kezd nagyvonalúan eldobva a meglepetés előnyét. Mi inkább ne kövessük a példáját: amíg csak lehet, maradjunk az autóban, és tapossunk a kolumbiaiak sűrűjébe, az se baj, ha közben elütjük a jakuza havert. Ha a kocsi már füstöl, szálljunk ki, és adjunk nekik! Ha mind fekszik, módszeresen robbantsuk fel az autóikat is (gránát vagy Molotov-koktél megteszi, vagy lőhetjük őket jó darabig).
Ha minden elpusztult, kapjuk fel az aktatáskát, amiért tulajdonképpen jöttünk, és vigyük el Kenjinek a kaszinóba.
A vérengzést trükkösebben is megoldhatjuk, ha 8-Ball haverunkkal bombát szereltetünk a saját kocsinkra, majd behajtunk a kolumbiaiak közé, kiugrunk az autóból, és a biztonságos távolból felrobbantjuk – a maradékot már simán lelődözhetjük.

Kenji 4: Shima ($10000). Védelmi pénz-begyűjtő rutin körutunk lesz.
Az első két állomással nem is lesz komolyabb gondunk (jó, a másodiknál el kell ütnünk a fazont, aki nem akarja odaadni a pénzes bőröndöt...), de a harmadikkal gond van, a boltot ugyanis frissen rabolták ki.
Nem okozhatunk csalódást Kenjinek, kövessük az elkövetőket egészen Portlandbe, ahol kiderül, hogy nem mást, mint a jó öreg El Burrót kaptuk rajta!
Viszont a parancs az parancs, a pénzt vissza kell szerezni, kapjuk hát elő a távcsöves puskát, és lődözzük le a Diablo-bandatagokat jó távolról, aztán vigyük el a pénzt Kenjinek a kaszinóba.

Kenji 5: Smack down ($10000). Az új drogot, a SPANK-et terjesztő kolumbiaiak egyre inkább a Jakuzák bögyében vannak, most éppen a kifutófiúikra, a Yardies banda tagjaira kell lecsapnunk, akik az utcán terítik a drogot.
Nyolc dílert kell a földbe döngölnünk, a gond az, hogy össze-vissza mászkálnak a városban, és csak annyi időre tűnnek fel, amíg eladják az éppen aktuális adag kábszert – ezalatt kell lecsapni rájuk. Időlimitünk ugyan nincs, de ha túl sok cuccot sikerül eladniuk, mielőtt kinyírtuk volna őket, buktuk a missziót.
Válasszunk hát valami nagyon gyors, jól manőverezhető kocsit, és száguldjunk, mint az őrült, kiszállni lövöldözni nincs értelme, csapjuk el a dílereket mind egy szálig.

Ray 1: Silence the sneak ($30000). Korrupt zsaru haverunk kérésére egy McAffrey nevű fazont kell kinyírnunk, a newporti házát pedig porig rombolnunk. Siessünk a helyszínre, és tegyük meg a szükséges előkészületeket, azaz torlaszoljuk el a garázstól kifelé vezető utcácskát két-három autóval. Dobáljunk be az ablakon jó messziről pár gránátot, majd az égő házból menekülő McAffrey-t lepjük meg újabb gránátadagokkal az imént épített barikádunknál, nem létezik, hogy túlélje.

Ray 2: Phil Cassidy's army surplus ($10000). Ray haverja, Phil Cassidy futtatja a fegyverboltot Staunton Islanden, de a nyomorult kolumbiaiak zavarják az üzletmenetét – na, ezen az áldatlan állapoton fogunk most segíteni. Töltsük fel az életerőnket és a páncélunkat, majd robogjunk a helyszínre. Phil a rendelkezésünkre bocsátja a bolt készletét, az M16-osra és a rakétavetőre lesz szükségünk. Ha jönnek a támadók, utóbbival ritkítsuk meg a soraikat, majd előbbivel fejezzük be a piszkos munkát. Ügyeljünk Philre, ha elhullik a nagy lövöldözésben, buktuk a küldetést! A későbbiekre gondolva lopjuk el Phil parkolójából a Barracks OL-t!

Ray 3: Evidence dash ($10000). A rendőrök kompromittáló adatokhoz jutottak Donald Love helyi milliárdos vállalkozó ellen – csakhogy Ray neki is dolgozik, így mindenáron (értsd: nyamvad tíz rongy becses személyünknek...) megpróbálja eltüntetni a bizonyítékokat. Az iratokat egy Bobcat szállítja, ha nekirontunk egy masszívabb kocsival (most jön jól a Philtől elemelt rendőrségi páncélautó), egymás után elpotyogtatja a cuccokat (összesen hatot), amelyeket mi jól begyűjtünk, majd a kocsival együtt megsemmisítjük (szabadon választott: zúzda, gránát a kocsira, esetleg irány az óceán).

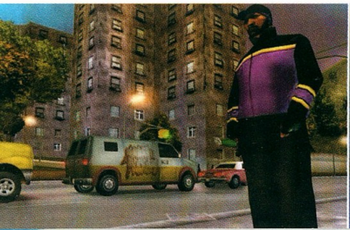
Ray 4: Gone fishing ($15000). Ezúttal Ray kíváncsi partnerét kell a túlvilágra segítenünk. Az elővigyázatlan zsaru ideális körülményeket készített elő ehhez: elment horgászni. Csórjunk el egy rendőrségi motorcsónakot a dokkoktól, és keressük meg az emberünket. A fickó kicsit érdekesen űzi a horgászatot (vajon milyen halra lehet menni gránáttal?), de rövid üldözés és lövöldözés után engedelmesen a tenger fenekére süllyed.

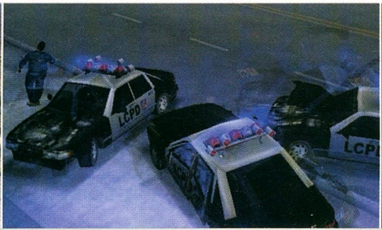
Ray 5: Plaster blaster ($10000). Ray egyre nagyobb kulimászba kerül: most éppen egy tanú kíván terhelő vallomást tenni rá, és egy életre elmeszelni ezzel. Rajtunk a sor, hogy kihúzzuk Rayt a kátyúból, és kinyírjuk a beszédes kedvű tagot, miközben a kórházból a bíróságra szállítják. Kapjunk valami strapabíró, de gyors autóra, és rontsunk neki az emberünket szállító mentőautónak. Rögtön kapjuk is a kettesszintű riadót a fejünkre, és ha sikerült kicsinálni a mentőt, és a tanú kiugrik belőle, hármast. Most jön a döbbenet: a fickóról egyszerűen lepattannak a golyók, nem tudjuk megsebezni! Szerencsére kinn marad a térképen, és bóklászik össze-vissza, így van időnk valahogy semlegesíteni a riadót (mostanra szinte elengedhetetlen a garázsunkban 2-3 csillag megléte, ha nincs, rendőrködjünk kicsit), és összeszedni a gondolatainkat. A golyóálló tanút csak a gránátok és a rakétavető sebzi meg, de az megint előhozza a rendőröket, folyamodjunk inkább elegánsabb (?) eszközökhöz, lopjunk valami ultrabrutál járgányt (mondjuk egy tűzoltóautót), és lapítsuk ki azzal a fickót: kétszer-háromszor átmegyünk rajta, és nem fog többé felkelni.

Donald 1: Liberator ($40000). Donald megköszöni, amit érte tettünk két küldetéssel ezelőtt, és új feladatot ad: a kolumbiaiak által túszul tartott japán öregember kiszabadítását. Először is szerezzünk egy Cruisert a kolumbiaiaktól, ezzel simán beengednek Aspatriában a kolumbiaiak búvóhelyére. Néhány zárt garázsajtót találunk a hely átkutatása után. UZI-val, vagy AK47-tel a kezünkben nyitogassuk ki őket egymás után, lőjük le reflexből a kolumbiai gorillákat, és próbáljuk meg nem lelőni az ázsiai öreget. Ha megvan, csapjuk a kocsinkba, és vigyük el Donaldnak, örülni fog neki.

Donald 2: Waka-gashira wipeout ($30000). Donaldnak az az érdeke, hogy minél inkább összeugrassza a rivális bandákat, így most azzal bíz meg, hogy nyírjuk ki Kenjit, a jakuza-főnökünket azt a látszatot keltve, hogy a kolumbiaiak tették. Nosza, lopjunk egy álca-Cruisert (vagy használjuk azt, amelyik az előző küldetésből megmaradt – ha megmaradt), és húzzunk vele Newportba, a parkolóházba. Kocsikázzunk fel a legfelső emeletre, és kisebb hadseregnyi testőrére ügyet sem vetve lőjük le Kenjit (ha beszáll az autójába, még mindig van esélyünk). Kapunk egy kedves hármasszintű riadót helikopterrel, ahogy kell, pucoljunk hát a helyszínről ügyelve arra, hogy ne tüntessük el a csali bizonyítékként szolgáló kolumbiai autót, tehát mindenképpen váltsunk kocsit, mielőtt kiérünk Newportból.

Donald 3: A drop in the ocean ($10000). Az utolsó küldetés Staunton Islanden, melyben újra Donald szennyesét kell mosnunk. Az első dolgunk hajót szerezni, ugyanis megint vízi parádé lesz, nem is akármilyen. Robogjunk Callahan Point dokkjába Portlanden (két percünk van rá, jó lesz, ha sietünk). Pattanjunk be a radaron is jelzett csónakba, és fussunk ki a nyílt vízre, ahol rögtön meglátjuk a célpontunkat, egy kis Cessna repülőt, amely csomagokat potyogtat a vízbe. Húzzunk a gép után, és kapkodjuk fel a csomagokat! Néhány csomag után a körözési szintünk eléri az ötöst, vagyis két helikopter vadászik ránk, a parton pedig az FBI-osok várnak ölelésre tárt karokkal. Sok szerencsét... kapjuk fel





mind a hat ledobott csomagot, majd szálljunk partra Asuka háza közelében. Csórjuk el Asuka kocsiját, és reménykedjünk, hogy elérünk a Pay 'n' Spay-ig, mielőtt az FBI kiveri belőlünk a szuszt... Az átfestett Stringerrel már nyugodtan elgurulhatunk a Love Media főhadiszállására leadni Donald bátyónak az anyagot. Ollé: megnyílt az út Shoreside Vale-re!

Staunton Island mellékküldetések. King Courtney 1: Bling-bling scramble (maximum $15000). Újabb autóverseny, ezúttal egy Cheetah, egy Patriot és egy Bobcat lesz az ellenfelünk. Erős mezőny! A rendőrautó lesz az ideális választásunk ellenük: gyors, strapabíró és a szirénája elriasztja a zavaró forgalmat előlünk. Ha nem nagyon megy a verseny, választhatunk megint alternatív utat: az első hosszú egyenesben próbáljunk meg aránylag nagy előnyt szerezni, majd álljunk meg, ugorjunk ki, és rakétavetővel ritkítsuk meg ellenfeleink sorait... elismerem, nem túl fair megoldás, de ez egy igen-igen kemény, kemény világ...

King Courtney 2: UZI rider ($10000). A Királynak régi haverjaink, a Diablo banda ténykedése szúrja a szemét. A jakuzák és a kolumbiaiak háborújához képest ez ugyan vihar a biliben, de ereszkedjünk le hozzájuk, és csapjunk szét El Burróék között. Tíz Diablo-tagot kell kiirtanunk, miközben két Yardies-fickó figyel a hátsó ülésről. Nem szállhatunk ki a kocsiból, mert a két majom ezt félreértve ránk támad, így a legkényelmesebb, ha vezetés közben UZI-val szórjuk meg a diablósokat.

King Courtney 3: Gangcar round-up ($10000). Ezúttal a Király autógyűjtő szenvedélyét kell kielégítenünk: feladatunk egy-egy Mafia Sentinel, Yakuza Stringer és Diablo Stallion leszállítása tökéletes, karcolás nélküli állapotban (ez ugye azt jelenti, hogy amit megtörünk, azt mindjárt vihetjük is kipofoztatni a Pay 'n' Spray-be). Yakuza kocsit nem lesz nehéz találni, egész Staunton Island tele van velük, a Mafia Sentinelért és a diablósok sportkocsijáért Portlandbe kell visszamennünk. Mind a két banda erősen lőni fog ránk még azelőtt is, hogy ellopnánk az autóikat, utána meg pláne – viszont a játéknak ebben a szakaszában már illik olyan fegyverzetünknek lennie, hogy ez ne jelentsen akadályt.

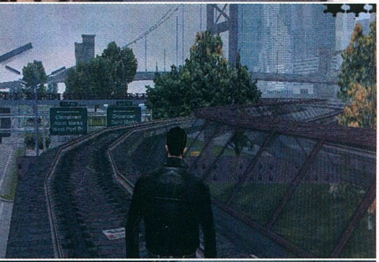
King Courtney 4: Kingdom Come. Kemény küldetés lesz... Először is szerezzünk egy villámgyors kocsit, mielőtt felvesszük a feladatot, mert a játék időre megy. Ha a másfél perces visszaszámlálás elindult, húzzunk ezerrel Bedfort Pointba. Ha megtaláltuk a leparkolt autót, amelyet vissza kell vinnünk a Királynak, jön a meglepetés, Catalina bébitől találunk egy levelet, miszerint életünk hátralevő másodperceiben élvezzük a SPANK erejét, sok szeretettel satöbbi – azzal öt kamikaze-furgon jelenik meg, és próbál széttaposni. Próbáljunk minél gyorsabban kijutni az utcára, majd mesterlövész-puskával vagy rakétavetővel kilőni a kamikazékat. A nehezén túl vagyunk, még pár gyalogos ámokfutót kell kiirtanunk (hmm, bevillan egy kis nosztalgia a Serious Samből), az M16 megteszi ellenük, de pazarolhatunk rájuk is rakétát, az látványosabb.

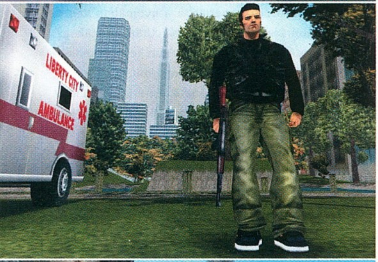
SHORESIDE VALE. Ray 1: Marked man ($20000 és egy golyóálló Patriot). Új búvóhelyünk van, immár öt garázzsal! Használjuk ki a bővített kapacitást, és lopjuk tele kocsikkal, hozzuk be a lemaradásunkat civil küldetésekből, szükségünk lesz minden extra tápra, hisz közeleg a végjáték (röpke pillantás a karakterszámlálóra, 10 oldalnyi szövegnél járunk, hajrá tördelő)! Rayt sehogyan sem sikerült kihúznunk a csávából, már a CIA is üldözi, így le kell lépnie Liberty Cityből (remélhetőleg Vice Citybe utazik, ahol a GTA3 kiegészítője játszódik majd...), ebben annyit tudunk segíteni, hogy kivisszük a reptérre. A majom persze későn indul, kemény három percünk lesz, hogy kiérjünk a repülőtérre, ráadásul a CIA lezáratta a hidakat, így más útvonalat kell kiszemelnünk: az alagúton át megyünk. A létező leggyorsabb kocsival menjünk, és ügyeljünk arra, hogy ne veszítsünk időt holmi koccanások miatt. Az alagútban a T elágazásnál forduljunk balra, majd a következő „airport" feliratnál megint balra. Keveredjünk ki az alagútból, és álljunk be a kék körbe, Ray kiszáll, és elrepül, de előtte odaadja a garázskulcsát. Hoppá! Kavarjunk vissza Newportba óvatosan kikerülve a CIA-seket, és kukkantsunk be Ray garázsába. Üzenet vár: „kösz mindent, vigyázz a kocsimra, viszlát Miamiban – Ray" Igen! Vice Citybe utazott! Ray ajándékát (húszezer dolcsi, a golyóálló autó, egy mesterlövész puska, lángszóró és rakétavető) rakjuk le a garázsunkban, és tartalékoljuk az utolsó küldetésre.

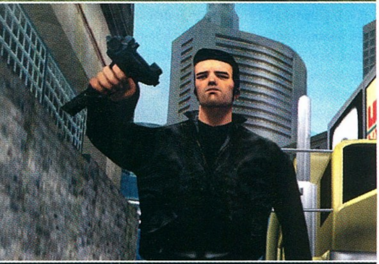
Donald 1: Grand theft aero ($50000). Donald első Shoreside Vale-i feladata a repülőtérre szólít, szerezzünk valami strapabíró kocsit, és haladjunk a radaron a piros pötty irányába. Gázoljunk át az utunkat álló barikádon, majd elővigyázatosan álljunk meg vagy száz méterre a célpontunkként szolgáló hangár előtt. Kapjuk elő a távcsöves puskát, és szedjük le a repülő mellett ténykedő kolumbiaiakat. Négyet simán le tudunk szedni, a maradék három hordók mögött keres fedezéket, de vesztükre azok robbanásveszélyes anyagot tartalmaznak... Ha mind kihalt, vigyorogva mehetünk Donald batyujáért a hangárba, az azonban sehol sincs, a kolumbiaiaknak mégis sikerült lelépni, és magukkal vinniük! Kövessük őket egészen Fort Stauntonig, ahol a főhadiszállásukat az iménti mesterlövész-puskás jelenet megismétlésével pucolhatjuk ki. Ha tiszta a terep, ugorjunk be az építkezés ipari liftjébe, és nicsak! Újra találkozunk Catalina és Miguel párosával, csak hogy most nálunk van a stukker. Catalina megismétli az intróban látott trükkjét, azonban most a Kartell-vezér az áldozat - viszont a csaj megint megmenekül... Előkerül Asuka is valahonnan, és újra szövetséget ajánl a kolumbiaiak ellen (haha, nem is sejti, hogy nem ők, hanem mi nyírtuk ki a bátyját, a néhai Kenjit). Oké, elfogadjuk, így a jakuzák kocsiján szállíthatjuk vissza Donaldnek a csomagot, amely körül az egész balhé kitört. Innentől élnek D-Ice küldetései.

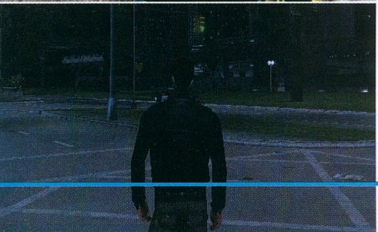
Donald 2: Escort service ($40000). Donald ázsiai üzlettársának kell díszkíséretet biztosítanunk Pike Creekig, ahol az a legutóbbi közös ügyletük (a Cessnás-motorcsónakos küldetésből emlékezhetünk rá) eredményét kívánja megvizslatni. Szerezzünk nagyon strapabíró járgányt a bulihoz, a legjobb, ha Phil boltjából elemeljük a Barracks OL-t. Donald haverja egy páncélautóval érkezik, a kolumbiaiak pedig kamikaze Cruiserekkel támadnak, de valami elképesztő vehemenciával.
Használjuk bőszen a teljes fegyvertárunkat, és a kocsink „testével" védelmezzük emberünket. Ha a Belville Parkon túl vagyunk, kezdhetünk reménykedni, az alagút után pedig már-már örülni. Ügyeljünk arra, hogy ne csapjunk el a nagy balhé közepette egy rendőrt vagy rendőrautót sem, más se hiányzik nekünk ide, mint a zsaruk meg a riadó. Ha elértük az Amco épületét, nyertünk – ne keseredjünk el, ha ez nem megy elsőre, vagy mondjuk tizedszerre sem...

Donald 3: Decoy ($35000). Enyhén szuicid móka lesz... Donald ázsiai haverjának a nyomában van a rendőrség, már-már el is kapták, körbezárták az Amco épületét, ahová az imént olyan keservesen elfuvaroztuk. Vakmerő manőverrel kell elcsalogatnunk a helyszínről a SWAT-osokat, hogy az emberünk ki tudjon törni a blokádból, és olajra tudjon lépni.
Furikázzunk hát a helyszínre, és a biztonság kedvéért úgy parkoljunk le, hogy elálljuk a rendőrök páncélautójának útját. Vegyünk nagy levegőt, és kössük el a Securicart. Lesz is rögvest sírás-rívás, fogsorok csattogtatása, ami jelen esetben a létező legmagasabb, hatosszintű riadót jelenti a Nemzeti Gárdával, tankokkal, FBI-jal. Három percen át kell életben maradnunk, ráadásul úgy, hogy huzamosabb időre nem hagyhatjuk el a kocsinkat sem, mert a zsernyákok rájönnek, hogy nem az vagyunk, akinek hisznek.
A játék meglehetősen esélytelen, próbálkozhatunk a kórház felé menekülni, és ott körözve kihúzni az időt, de jobb, ha a repülőtér felé vezető alagutakba menekülünk, ott legalább a helikopterek nem érnek el. Esetleg megpróbálhatunk eljutni a garázsunkig, ott biztonságban leszünk, de amíg elérünk oda, hááát... Mindenesetre, ha kibírtuk a mágikus három









percet, nyertünk. Donald apó viszont rejtélyes módon eltűnik, Asukát kérdezzük meg, miért is...

Asuka 1: Bait ($35000). Bejött nekünk ez a csaliszerep, Asuka is arra kér, hogy ilyet játsszunk neki. Ám legyen. Három „halálbrigádot" kell a jakuzák Pike Creek-i kivégzőosztaga elé csalogatnunk. Szerezzünk gyors, jól manőverező autót a munkához, és játsszuk el a nyúl szerepét sorban Pike Creekben, a Cochrane Damnél és Cedar Gvrove-ban. Ügyeljünk arra, hogy ne rázzuk le teljesen az üldözőinket, és ne keveredjünk velük tűzharcba, nem erre szerződtünk, majd a jakuzák elvégzik a piszkos munkát.

Asuka 2: Espresso-2-go ($40000). A japánok megrendítő csapást készülnek mérni a Kartellre (Leonéék is így kezdték, aztán mi lett belőle...) a SPANK terítésének első számú eszköze, a Kappa kávéház-hálózat kiütésével. Ezt természetesen becses személyünk fogja végezni. Gyors és kemény gépre lesz szükségünk, a Cartel Cruiser tűnik ideálisnak a feladatra. A móka időre megy, a kávéházak (inkább standok vagy bódék azok...) széttaposásának sorrendje nem kötött, de ajánlatos a következőt tartani:

1. Shoreside Vale-en a kórház parkolójában.
2. Shoreside Vale-en, a repülőtér előtt, a szökőkútnál (bátran hajtsunk fel a lépcsőkön).
3. Staunton Islanden a híd után egy 360 fokos kanyar, majd kövessük a pöttyöt a radaron.
4. Staunton Islanden, a torringtoni bank előtt.
5. Staunton Islanden, közelebbről Bedford Pointban, egy virágágyásokkal díszített épület előtt.
6. Staunton Islanden, a katedrális előtt (kb. itt rongyolódik le annyira a Cruiser, hogy váltani kell, most már nincs sok hátra, akármilyen furgon megteszi).
7. Staunton Islanden, a katedrálistól délre, a park közepén, egy dombon.
8. A portlandi kikötővel szemben húzódó utcán.
9. Portlandben, a néhai Salvatore házával szemben, a tengerparton.

Asuka 3: S.A.M. A nagy Kartellellenes hadművelet második felvonásában Catalina drogutánpótlását kell elvágnunk. A cucc repülővel érkezik, így légelhárító rakétássá kell átlényegülnünk. Ahogy felvettük a küldetést, három és fél perc áll a rendelkezésünkre, hogy szerezzünk megfelelő hajót – ez Staunton Island nyugati végében vár ránk egy Reefer képében. Kapjuk fel a rakétavetőt, majd a csónakkal száguldjunk a radaron jelzett pötty felé. A repülőgép hamarosan feltűnik, összesen két lövésre elegendő időnk lesz, célozzunk pontosan! Ha a gép lepottyant, azonnal megkapjuk a négyesszintű riadót, továbbá egy rakat kolumbiait a nyakunkba. A riadó egyelőre helikopter képében érkezik, nagy a kísértés, hogy azt is lekapjuk egy rakétával, de ezzel csak rontanánk a helyzetünket, koncentráljunk inkább a Kartelltagokra, és lődözzük le őket minél messzebbről a távcsövessel. A visszaút hajóval kész öngyilkosság (a helikopterek szétszednek), kössük inkább el a kolumbiaiak árván maradt Cruiserét, és hajtsunk vele nyugatra, a hangárok felé. Két újabb kolumbiai csapat kiirtása után már csak a rendőrök lerázására kell figyelnünk, ugorjunk be a Pay 'n' Spray-be, aztán mehetünk vissza Asuka anyuhoz. ...Azaz mennénk vissza, de meglepetés fogad, Asuka halott. Üzenet is jár a hullával, méghozzá Migueltől (Hm, szóval ő meg él. Kellemetlen, roppant kellemetlen.), miszerint túszul ejtette Mariát, az új barátnőnket, és csekély félmillió dollárt kér az életéért cserébe. Ha nincs ennyi pénzünk, vállaljunk mellékküldetéseket, és gyűjtögessünk, majd ugorjunk bele a végső misszióba:

The exchange ($1000000). Tápoljunk fel mindent a maximumra, páncél százon, életerő 125-ön (vegyük igénybe egy prosti szolgáltatásait – kicsit ironikus pont a barátnőnk kiszabadítását célzó küldetés előtt, de a cél szentesíti az eszközt, kellemest a hasznossal stb.). Kövessük a C betűt a radaron, és guruljunk a kolumbiai főhadiszállásra, lehetőleg Ray golyóálló kocsijával. Álljunk be a kék körbe úgy, hogy a keleti út felé álljunk, amely a ház északi oldalánál fut. Bemegyünk a házba, az őrök elszedik az összes fegyverünket (puff neki), aztán megkapjuk Mariát a félmillióért cserébe, de Catalina újra átver, és kiadja a parancsot az őröknek: öljenek meg mindkettőnket – majd kedvesen lelép. Csapjuk le az őröket, ahogy visszakapjuk az irányítást, majd kapjuk fel a pisztolyt, és húzzunk ki a házból. A kapunál lőjük le az őrt, és vegyük el az UZI-ját. Szedjük le az UZI-val az erkélyekről lövöldöző őröket, és vegyük fel tőlük az AK47-est. Rohanjunk a garázsba, kapjuk fel a páncél-powerupot, ugorjunk be a Cruiserbe, romboljuk ki vele a kapun, és szálljunk át a kocsiba, amellyel jöttünk. Catalina időközben helikopterrel menekül, és kemény hét percünk van rá, hogy elkapjuk (ebből már el is telt vagy kettő eddigre). Nyomuljunk keleti irányban, fel a dombra, forduljunk balra, és száguldjunk végig az utcán teljes sebességgel. Az út végén forduljunk balra, és kövessük az út kanyarulatát. Ahogy meglátjuk a kolumbiaiak barikádját, ugorjunk ki a kocsiból, és szórjuk meg őket az UZI-val. Kapjuk fel a fegyvereiket, és nyomás tovább! Gyilkoljunk le mindenkit a gátaknál, és a helikopter-leszálló déli részénél felkaphatjuk a hőn áhított rakétavetőt. Ahogy a második épülethez érünk, látjuk a felszálló helikoptert, amelyet egy Barracks OL üldöz, Catalina pedig bombákat szór rá fentről. Másszunk fel a toronyba, és lőjük le a rakétavetővel a helikoptert, aztán szaladjunk Mariáért, lődözzük le a körülötte álló kolumbiaiakat vigyázva, hogy a lánynak a haja szála se görbüljön, és dőlhetünk hátra: végigvittük az Év Játékát!

Shoreside Vale mellékküldetések. **D-Ice 1: UZI money ($10000).** A rampage küldetésekhez hasonlító móka: kapunk egy UZI-t végtelen lőszerrel, hogy két és fél perc alatt kinyírjunk vele a Nines bandából húsz tagot. Egyszerűbb lenne rakétavetővel, de sajnos nem megy, csak az UZI-s találatok számítanak. Vezessünk hát óvatosan, nehogy elüssünk egyet is, mert azt már ugye nem tudjuk UZI-val kiirtani... A Nines srácok erősen lövöldöznek vissza, nem árt néha kocsit váltanunk, vagy Ray golyóálló autójával bevállalni a munkát.

D-Ice 2: Toyminator ($10000). Ez meg olyan, mint az RC Toyz küldetések. Lehet, hogy itt kezdett megcsappanni a készítők kreativitása...? A Nines banda

három kocsiját kell felrobbantanunk távirányítós kisautókkal.

D-Ice 3: Rigged to blow ($20000). D-Ice bombával ellátott kocsiját kell leparkolnunk Portlandben. Nagyon húzós az ügy, ugyanis roppant kevés időnk van rá (hat perc), és nemcsak koccanásoktól robbanhatunk fel, de nagyobb ugratásoktól is.

D-Ice 4: Bullion run ($25000). El Burro pornóújsággyűjtő akciójának mutációja: ezúttal lopott platinarudakat kell összeszedegetnünk, szám szerint harmincat. A gáz – a vészes határidőn kívül – az, hogy minél többet veszünk fel, a kocsi annál nehezebb lesz, és ez meglátszik a manőverező képességén és a végsebességén is. Ajánlott két menetben nyomni a bulit, először egy furgonnal felszedni kb. húsz adagot, aztán a maradékot valami gyors autóval, majd egymás után leszállítani a két járgányt D-Ice-nak.

D-Ice 5: Rumble ($10000). A végső leszámolás a Bíbor Kilencek bandájával, igazi férfiaknak való mulatság: csak baseball-ütőt használhatunk. A verekedésbe beszáll D-Ice tesója, Jack is. Töltsük a maximumra az életerőnket és páncélunkat, furikázzunk a radaron megjelölt helyszínre, és adjunk a melónak! A Nines srácok hamar a földön maradnak, csépeljük őket, ahol érjük, inkább szórakoztató feladat, mint nehéz.

ÁLTALÁNOS MELLÉKKÜLDETÉSEK. Rampage küldetések. Mindhárom szigeten kb. 6-7 ilyen „mészárszék" küldetést találunk, a feladatok nem túl változatosak: X idő alatt pusztítsuk el az Y banda Z számú tagját valami megatápos fegyverrel a kezünkben. Jutalmunk csupán a pusztítás öröme, a játék még a fegyverünket is elveszi az idő leteltével... A helyszíneket valamelyik térkép mutatja itt valamerre (ejj, de egzakt vagyok...)

RC Toyz. Mindhárom szigeten kaphatunk ilyet, távirányítású kisautókkal kell közel manővereznünk az ellenfelek, kocsijához és felrobbantani azokat. Minden levegőbe röpített autóért egy ezres üti a markunkat.

Hidden package-ek. A városban összesen száz rejtett csomagot lelhetünk, a gyűjtögetésükkel egyre jobb fegyvereket kapunk a garázsban. A csomagok pontos helyét lásd a térképen. Húszat mindenképpen érdemes összeszedni egy UZI-ért, a jutalmazás kicsit konkrétabban:

10 pisztoly • 20 UZI • 30 gránát • 40 shotgun • 50 páncél • 60 Molotov-koktél • 70 AK47 • 80 mesterlövész-puska • 90 M16 • 100 Rakétavető, továbbá egymillió dollár költőpénz

Unique Jump. Vagy két tucat helyen találhatunk a városban rámpákat, amelyekre teljes sebességgel felhajtva akrobatikus mutatványokat hajthatunk végre. Ajánlott valami gyors és könnyű járgányt használni, bár a kukásautó vagy az iskolabusz se semmi látvány, ahogy húsz métert repül... Az ugratók pontos helyét a térkép jelzi, az ugrásokért jutalmul – ha túléltük... – akár tízezres nagyságrendű pénzt is bekaszálhatunk.

Portland import/export garage. A portlandi dokkoknál keveregve találhatjuk meg ezt a garázst, ahol összesen 16 autó beszerzését várják tőlünk (a pontos listát a falra kitűzött poszter hirdeti). Minden kocsiért egy ezrest fizetnek, ha megvan mind, 200000 dolcsi üti a markunkat, és a garázsunkba kapunk 16 GTA3 ikont, amelyeket felvéve megjelenik a 16 autóból egy. A kívánságlistán egész extra járgányok is szerepelnek (páncélautó, jégkrémes kocsi és egyebek), valószínűleg már Shoreside Vale-en fogunk járni, mire meglesz mind, de a busás jutalomért érdemes hajtani!

Portland emergency vehicle crane. A dokkoknál, az import/export garázs mögött kapjuk ezt az „anyagbeszerzési" küldetést, amelyik még az előzőnél is macerásabb, ugyanis a mentők-tűzoltók-rendőrök autóit kell leszállítanunk. Ebben az a kemény, hogy az Enforcer, a Barracks OL, az FBI-osok kocsija és a tank is kell a megbízónknak... Viszont ha mind megvan, az újabb 200000 zöldhasú, és hét újabb ikon a garázsba, amelyek az imént beszerzett járműveket rejtik.

Shoreside Vale import/export garage. A Cochrane Dam kerületben, a Fudge Packing Corp. gyárépületben bíznak meg a harmadik beszerzési hadművelettel: a portlandihoz hasonló 16-os listát kapunk, ugyanazzal a díjazással.

Taxisofőr. Lopjunk el egy taxit, és lám: az egykor Dreamcasten ultranépszerű Crazy Taxi című játékba csöppenünk.
A feladat egyszerű: a szűkösre szabott határidőn belül fel kell vennünk a gyanútlan utast (a szokásos kék bigyó jelzi), majd elszállítani a kívánt célállomásra. Ha nem sikerült odaérni, a méltatlankodva kiszálló utasunkat még mindig meg lehet fenyíteni a baseball-ütővel, így az anyagi haszon szinte garantált. A taxizás kizárólag pénzkeresésre jó, minden sikeresen leszállított kuncsaft tejel egy százas körüli összeget, aztán ha ötöt sikerült zsinórban elvinni, kétezret kapunk bónuszképpen, újabb öt után négyezret és így tovább. Maximalisták száz utas után egy londoni stílusú fekete taxit kapnak jutalomként. A taxizás elsősorban unalomûzőnek, illetve az új városrészek felfedezése közbeni mellékes keresetként ajánlott.

Vészhelyzet. A mentős küldetésekhez először is mentőautót kell újítanunk.
Ez nem túl nehéz, szabadon választott módszerekkel generáljunk pár sérültet, várjuk meg, míg a dokik kijönnek, és már pattanhatunk is be a volán mögé, jöhetnek a küldetések! A feladatunk egyszerű: adott idő alatt szedjük össze a térképen jelzett helyről a beteget, és szállítsuk be a kórházba.
Aztán kettőt, hármat és így tovább (ügyeljünk arra, hogy a mentő egyszerre legfeljebb három pácienst tud szállítani!). 35 sikeres küldetés után kapunk a garázsunkba egy gyógyító powerupot, 70 után pedig egy drogampullát. Ha sikerült a 12. szintig eljutni a mentőzéssel (a rettentő könnyen felboruló autóval ez nagyon nehéz!), emberünk onnantól sosem fog elfáradni futás közben.

Lánglovagok. Ahogy a mentőket, a tűzoltókat sem túl nehéz „kihívni": elég, ha felborogatunk és felrobbantunk pár járgányt, már jön is a szirénázó piros autó, amelyet könnyedén elköthetünk. A tűzoltóval természetesen tüzet kell oltani: mintha csak fegyver lenne, célozhatunk a vízsugárral. Minden eloltott tűz 250 dollárnyi jutalommal jár, és ha mindhárom szigeten eloltottunk 20-20 tüzet, jutalmunk a garázsban feltűnő lángszóró (csak stílszerűen...) lesz. A tűzoltókocsival vigyázzunk, az egyik legnehezebben kormányozható jármű, hatalmasakat lehet vele borulni, ha túl gyorsan visszük be a kanyarba.

Rendőr. A legfontosabb, és egyben legnehezebb civil küldetések. Először is rendőrautót kell szereznünk, ez máris gondot okoz, mert bár a zsernyákok állandóan a nyomunkban vannak, nem egyszerű az autójukat elkötni, miközben lőnek ránk. Ha a kocsi megvan, az szinte biztosan azt jelenti, hogy a gazdája, és/vagy a kollégái a sarkunkban vannak, tehát először velük és a körözéssel kell kezdeni valamit. Ez szabadon választott: ha megúsztuk az autó beszerzését egy csillaggal, csak rázzuk le őket, egyébként a police bribe powerupok begyűjtése ajánlott.
Ha tiszta a levegő, már nyomhatjuk is a numerikus + billentyűt, és hopp, átálltunk a rendőrök oldalára. Feladatunk mi más is lenne, mint bűnözők lekapcsolása (nem ám letartóztatás, meg jogok ismertetése: a bűn zsoldja a halál, nem ejtünk foglyokat!), időlimittel persze. Minden egyes kinyírt gengszterért ötszáz dolcsi üti a markunkat kumulatíve (gyk.: ötszáz az elsőért, ezer a másodikért stb.). A legjobb pedig, hogy minden tíz sikeres küldetés után kapunk a garázsunkba egy „körözéscsökkentő csillagot".
Számoljunk: a játék mindhárom szigeten húsz rendőrküldetést honorál, a maximális körözési szint pedig hatos, ami azt jelenti, hogy hatvan rendőrösdi után a legdurvább balhékat is semlegesíteni tudjuk hadseregestül, tankostul, FBI-ostul. Csak érjünk el a garázsig élve... Érdekesség, hogy nemcsak a hagyományos rendőrautóval, de az Enforcer furgonnal, az FBI-osok kocsijával, sőt, a Rhino tankkal is vállalhatunk rendőr-küldetést.

Aprólékok. Közkívánatra a múlt hónapban emlegetett prosti-trükk (tényleg volt, aki nem jött rá magától?): Szerezzünk be megfelelő autót (nem cabrio, nem valamelyik bűnbandától lopott, nem taxi, rendőr, tűzoltó vagy mentő, nem teherautó), várjuk meg, míg leszáll az éjszaka, guruljunk el valamelyik piros lámpás negyedbe, álljunk meg egy prosti mellett. Ha minden jól megy, a csaj beszáll, most menjünk el vele valami elhagyatott helyre, álljunk meg, és lám...
Parkoljunk le a garázsunkban, szálljunk ki, várjuk meg, míg az ajtó becsukódik, majd kinyílik: a ronccsá tört autónk csillog-villog, mintha új lenne! Ha ellopunk egy rendőrautót, automatikusan kapunk egy shotgunt, Enforcerrel pedig a páncélunk maximálisra feltöltése jár.

Hancu
hancu@beer.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

GONDOLATÉBRESZTŐ

Mottó:
„Az Internet remek találmány, még pizzát is rendelhetünk vele" – TV Shop

Már régóta készülök arra, hogy – kivételesen nem az előrehaladott USA-piacot véve alapul – az online és a papíralapú média együttéléséről és jövőjéről ejtsek néhány keresetlen szót. Piackutatók azt jósolják, hogy az Internet-felhasználók száma 2005-re már 700 millió körül lesz (2000-ben kb. 300 millióan voltunk), és ez a szám bizonyára rövid időn belül nagy hatással lesz a jelenleg még mindig a dotcom-bukta utóhatásait és a recessziót nyögő piacokra, így a lappiacra is. Ebben a helyzetben nem könnyű jóslásokba bocsátkozni a holnapot illetően, ezért a túlzott óvatoskodás helyett nagy merészen inkább a másik végletet, a felhőtlen és felelőtlen spekulálást választottam – és hogy ne egyedül vigyem el a balhét, partnerekre leltem néhány ismertebb online gamerlap szerkesztőjének személyében (ezúton is köszönöm a segítségüket). Hiszem, hogy a meg-meglóduló fantázia ebben a témában több gondolatot ébreszt, mint a puszta tények ismertetése, ezért ha rendhagyó módon is, de hűek maradunk a rovat címéhez.

Drót és papír. A közös agymenés előtt nem árt gyorsan átfutni, hogy az on- és az offline média hívei milyen érveket ütköztetnek egymásnak. Gondolom, a netes lapok előnyeit már mindenki kívülről fújja: frissesség, interaktivitás, testre szabható tartalom, környezetbarát forma. Emellett nem utolsó szempont, hogy az online sajtótermékek általában ingyenesek, az írások terjedelme nincs korlátozva, a linkeken keresztüli azonnal megtekinthető forráshivatkozások és a fórumoknak köszönhető közösségteremtő erő pedig olyan extrák, amelyekről a papíralapú lapok csak álmodhatnak. Ennyi jó tulajdonsággal szemben az offline újságok csak néhány régóta hangoztatott, bepókhálósodott ellenvetést tudnak felhozni. „A monitor rontja a szemet" – hallottuk már ezerszer, ám jelenleg az a helyzet, hogy az újabb képernyők egyre kevésbé zavarják és károsítják a látószerveket. „Papírlapot kényelmesebb olvasni, a gépemet mégsem vihetem be a WC-be..." – szól az offlinepártiak másik kedvenc érve. Nos, a palmtopok révén már ez is elérhetővé vált. Általánosságban elmondható, hogy a papíralapú média előnyeit a technika fejlődése egyre jobban szorongatja, és e ponton muszáj megemlíteni, hogy a tudósok jobbnál jobb eredményeket érnek el a kísérleti e-paperekkel. Ezek a különleges műanyagból készült vékony lapok több millió pórussal rendelkeznek, amelyek elektromos töltés hatására elszíneződnek, így a lap mintázata (ergo tartalma) változtatható (az e célra gyártott elektromos ceruzával még írni is lehet rá, akárcsak a hagyományos papírra). Vajon mi lesz akkor, ha ez a több ezerszer újra felhasználható e-papír már nem csak prototípusként fog létezni, hanem ipari méretekben válik elérhetővé? Az Internettel összehozni szinte már csak forrasztás kérdése lenne...

FRANK ROGAN

„Az online és az offline média közötti kapcsolat olyan a játékiparban, mint egy érem két oldala. Mindkettő egyedi lehetőségeket kínál a játékosok tájékozódására, és arra, hogy közelebbi kapcsolatba kerüljenek a játékiparral. Szeretem a jó játékmagazinokat, mert kényelmesek, és gyakran nyújtanak olyan tartalmat, amellyel rengeteg időt el tudok tölteni. Az online világ mégis sokkal izgalmasabb, mert képes megteremteni azt a közösséget, azt a communityt, ahol a játékosok összejöhetnek, érintkezhetnek egymással, és akár játszhatnak is. A magazinok erre nem képesek. A papírlapoknak nincsenek fórumaik, nincs 24 órás ügyeletük és elérhetőségük. A jövőbe tekintve pedig azt fogjuk meglátni, hogyan válnak a magazinok az online lapok kistestvéreivé, mert nem hiszem, hogy ez fordítva történne meg."

a GameSpy főszerkesztője
(www.gamespy.com)

Tőkétlenkedés. A józan ész szerint tehát minden jel arra mutat, hogy a papír napja szép lassan leáldozik. A lappiac mégsem adja sok jelét annak, hogy készülne erre a „hatalomátvételre". Online újságot indítani olcsó móka, ráadásul nem kell szenvedni a remittendával – a tőkével rendelkezők mégis inkább papírlapokba fektetnek be. Miért? Miért nem teljesült Andy Grove-nak, az Intel magyar származású góréjának a '90-es évek végén tett jóslata, miszerint a nyomtatott lapok három éven belül meghalnak?
A válasz egyetlen szó: pénz. A múlt század végi (de furcsa ezt így leírni...) Internet-bummnak köszönhetően rengetegen rákattantak a világhálóra, és a befektetők rövidesen rengeteg pénzt öltek egy olyan technikai vívmányba, amelyhez az emberek többsége még nem nőtt fel, amelyet sokan csak egy újabb jópofa dolognak tartottak. Az eredmény, a már említett dotcom-lufi a lappiacot is keményen érintette (lásd Hancu cikkét a 2001/08 számban), és azóta a pénzemberek kétszer is meggondolják, hogy adnak-e lóvét olyasmire, ami úgy kezdődik, hogy „www". A hirdetők is ódzkodnak az online médiától, mert bár a reklámokat sokkal tolakodóbban el lehet helyezni, és naplózott adatbázis-rendszerekkel dinamikusan kezelt, testre szabott hir-

EGLESZ „DINO" DÉNES

„Az online magazinok elsősorban inkább kiegészítik, mint teljesen helyettesítik a hagyományos, papíralapú médiát. Néhány területen mindenképpen többletet tudnak nyújtani, például napi frissítésű hírrovattal, az offline lapzártát épphogy lekéső játékok ismertetőivel, vagy az 1-2 oldalas levelezési rovattal szemben az olvasók számára korlátlan terjedelmű, azonnali visszajelzési lehetőséget biztosító fórummal. Az online lapok előnye még, hogy elindításukhoz nem kell nagy anyagi háttér, „cserébe" viszont nehezebb a bizonyítás a hirdetők előtt. Az egyszerű indítás miatt az online lapok gombamód szaporodnak. Azt, hogy közülük melyik marad fenn hosszú távon, mindenekelőtt a mögöttük álló csapat lelkesedése és ügyessége, valamint maguk az olvasók fogják eldönteni. Hogy mit hoz a jövő? Az egymást kiegészítő szerep szerintem mindenképpen megmarad, az online magazinok a mögöttük álló lelkes csapatokkal feltehetően tovább bővülnek, és még több olyan szolgáltatást nyújtanak majd, amilyenre offline társuk nem képes. A közeljövőben nem valószínű, hogy az internet elterjedése jelentősen gyorsulna, így véleményem szerint a papíros magazinok létét az online lapok még nem tudják fenyegetni. A net elmaradottsága miatt pedig azt se hiszem, hogy itthon egy - néhány külföldi oldalhoz (pl. GameSpot) hasonlóan legalább részben - fizetős site sikert tudna elérni."

a PC Dome főszerkesztője
(www.pcdome.hu)

KOVÁCS „CRAFT" BALÁZS

„Érdekes megfigyelni, hogy az online és az offline magazinok mára mennyire hasonlítanak egymásra, a szolgáltatásokban végbement erős konvergencia mellett a fennmaradó különbségek egyedül a médiafogyasztási szokások eltéréséből adódnak. Nagyon eltérő ugye az olvasási periodicitás: papír esetén csupán a hónap elején pár nap, az internetes újság esetében egész hónapban napi sokszor (az olvasó kvázi állandóan megszólítható). Jelentős eltérést mutat a két médium tartalomstruktúrája is: offline-ban a hosszabb írások indokoltak, viszont a monitoron ez csak kényelmetlenül olvasható, ezért itt dominánsak a rövid, pergőbb, aktualitásra törekvő, az adatbázison alapuló kereshető, valamint az interakcióra kihegyezett tartalmak. Szándékosan legutolsónak hagytam a legfontosabb különbséget: olvasótáborában a papírújság sokkal fiatalabb, gerincét a tizenéves játékosok adják, szemben az online magazinok vásárlásra/mozgósításra sokkal potenciálisabb 20-30+ bázisú célközönségével. Érdekes gondolatindító lehet összevetni a két médiumon való hirdetés hatékonyságát (szinte minden az online mellett szól). Egy mondatos jövőkép: középhosszú-távon jelentős hangsúlyeltolódás az online irányába, egyre több ember kapcsolódik fel széles drótan, továbbá mindenkit csúnyán arcba vág a mobil térhódítása (neked is ott lesz a zsebedben kedvenc online magazinod)."

a HC.Gamer tartalomszerkesztője

(www.hcgamer.hu)

detések jelenhetnek meg minden egyes felhasználó számára, a hirdetőket meg kell győzni arról, hogy virtuális plakátjuk reklámértékű. A meggyőzés eszközei természetesen a látogatási adatok, amelyek akkor magasak, ha a lap megfelelően színvonalas és gazdag tartalmat nyújt. Tartalomhoz pedig pénz kell. Pénzhez meg befektető, vagy hirdető – puff neki, ördögi kör (kis hazánkban mindezt még tovább nehezíti a drága netelérés, amely ilyen Matáv-diktatúrában még jó darabig gondot fog okozni).

e-deális világ. Hát ezért nagyobb elismerés még mindig offline laphoz írni, ezért nem publikálnak a népszerű zsurnaliszták csak netes újságnak (tisztelet a kivételnek), ezért van általában több cikk a papíralapú lapokban, és a portálok többek között ezért szakosodtak a hírszolgáltatásra (így legalább ki tudják használni frissességből származó előnyüket). A játéklapok piacán is hasonló a helyzet: sok tehetséges ember dolgozik online magazinoknál is, de a nagy tapasztalattal rendelkező „öregek" szinte mind a hagyományos sajtóban működnek, és aki pénz- vagy presztízskérdést csinál a szakmából, az is oda igyekszik. A papírra írott szónak egyszerűen nagyobb súlya van. Gyorsan hozzáteszem: egyelőre. A gyökeres változáshoz ugyanis szerintem már nem sok hiányzik, csupán annyi szükséges, hogy egy picit mindenki felnőjön a lehetőségekhez. Ha megtörténik a hirdetések „újrafelosztása", ha létrejön egy érettebb e-nyilvánosság (és ezzel együtt a papíralapú lapok elveszítik adu ászukat, a fogyasztói megszokást), ha megerősödik az az újságírói réteg, amelyik kifejezetten az online termékek szerkesztésére szakosodik, és ha mindehhez az Internet-szolgáltatók és az új technológiák asszisztálnak, beköszönt a Kánaán. Akkor már a gazdaság is reagálni fog, lesz egy második, ésszerűbb dotcom, amelyet már nem csak üres léggömbként fogunk emlegetni, megjelennek a nagy kiadók a nagy felvásárlásaikkal, és az egész rendszer hirtelen elkezd iparszerűen működni. Ez lökést ad a technikának is: előbb-utóbb eljön az e-paper ideje, amely jól ki fogja egészíteni a kutatók szerint csak média-konvergenciaként említett on-offline-összeolvadást – e jövőkép szerint a holnap embere már nem a kioszkban vásárolja majd meg a napilapot, hanem reggel megnyom egy gombot a kenyérpirító és a kávéfőző között elhelyezett masinán, mire az elkezdi kinyomtatni az Internetről a felhasználó személyére szabottan, ott és abban a pillanatban összeválogatott „újságot" (természetesen hirdetésekkel együtt). Véleményem szerint (és rajtam kívül nagyon sokan és nálam jóval okosabbak gondolják így) ez a változás az elkövetkező évtizedben végbemegy – de mi lesz később? Hiszen 20 éve azt sem tudtuk, mi az az Internet. Ma még az online-pártiak közül is sokan megemlítik, hogy egy papírújságot egyszerűen más érzés kézbe fogni, végigsimítani. A most születettek már nem fognak olyan nagy jelentőséget tulajdonítani ennek, számukra az offline média jóformán történelem lesz. Milyen változások várnak a sajtóra, ha ez a generáció felnő?

LÉTAI „CASTOR" JÁNOS

„Kétségtelen, hogy mindkét laptípusnak megvannak a maga előnyei és hátrányai. Az offline lapoknál leginkább a több cédényi anyag és a komoly hirdetők jelentik ezt az előnyt. Viszont az online média pont a frissességgel tud versenyben maradni, valamint fontos pozitív tulajdonsága, hogy sokkal szabadabb, mint azok olyan újságok, amelyek mögött egy-két nagyobb cég áll. Erre a legjobb példa a Hardwired, mely a legnépszerűbbnek számít manapság az olvasók körében. A napi 8-10 hírben felfedezhető a laza, könnyed stílus, azonban ennek van egy hátulütője is: ilyen lapot csak lelkesedésből lehet készíteni, ugyanis vajmi kevés esély van rá, hogy komoly hirdető jelentkezzen. A jövőt illetően biztos vagyok benne, hogy 8-10 év múlva már nem beszélhetünk hagyományos papírújságról, mert ezt felváltja a környezetbarát e-paper, melyet fel lehet tölteni tartalommal, így azt bárhol lehet olvasni. Egy darab vékony lapot magaddal cipelve minden újságot végig tudsz majd "lapozni"... Ezeket az online lapokkal összekapcsolni már csak egy mozdulat kérdése. Előfizetsz, a hitelkártyádról elektronikusan levonják a pénzt, és megjelenés után rögtön elküldik neked a lapot... Még nyomtatási költség sincs."

a Gamekapocs főszerkesztője

(www.gamekapocs.hu)

Ígérem, hogy a 2022. augusztus havi Gondolatébresztőben erre is választ adok...

Stöki

stoki@vogel.hu

TORK

Kiadó: Microsoft › Fejlesztő: Tiwak › Megjelenés: 2003 első fele

A Tiwak, noha idén alakult csapatról van szó, nem újoncokból áll, hanem a Rayman első két részét alkotó brigád nagy részéből. Tork egy fiatal neandervölgyi srác, aki egyik nap arra ér haza, hogy minden szerettét legyilkolták, és barlangját teljesen feldúlták. Ettől persze bepipul, és innen már semmi nem állíthatja meg: az életét tönkretevő varázsló, Orgus után indul. Balszerencséjére a mágus könnyedén ugrál az időben, ezért nekünk is az lesz a célunk, hogy találjunk valakit, aki képes – és hajlandó – lesz minket ellenfelünk után küldeni. Három korszakot – kőkor, középkor, gépkorszak – járhatunk be, némelyiket többször is (a játék például a kőkorszakban kezdődik, és a nagy leszámolásra is ott kerül majd sor). A három idősík több mint húsz pályát jelent, és a fejlesztők elmondták, hogy az a céljuk, hogy az akció folyamatos legyen; Torkot szinte szünet nélkül támadják meg a legkülönfélébb lények. Alapfegyverként bolát cipelünk magunkkal, de azt nem fogjuk tudni dobálni, Tork csak csapkodni fog vele, mintha nuncsaku lenne. Van egy különleges képessége is a srácnak, mégpedig az, hogy képes átváltozni háromféle állattá. Yeti alakban falrepesztőket üthetünk, tatuként szinte minden csapást el tudunk viselni, míg szárnyas mókusként kisebb távokat le tudunk küzdeni a levegőben suhanva.

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Kiadó: Microsoft › Fejlesztő: Studio Gigante › Megjelenés: 2003 első fele

Az eredeti Mortal Kombat két fő alkotója közül az egyik, John Tobias (Ed Boonnal ketten voltak a névadói a sorozat Noob Saibot nevű titkos karakterének) néhány éve elhagyta a Midwayt, új fejlesztőcsapatot alakított, és új játék készítésébe kezdett. A Tao Feng - reményei szerint - megreformálja a verekedős játékokat, például azzal, hogy a karakterek maradandó sebeket okozhatnak a másiknak. A durvább ütések után váraláfutások alakulnak ki, a figurák bőre felszakad, az esésektől a harcosok koszosak lesznek – ha pedig sokszor sikerül megsorozni valamelyik testrészt, akkor az el is törhet. Minden karakternek négy kí-képessége lesz, továbbá gyógyíthatják is magukat. A kí-képességek igen látványos támadások, amolyan Mortal Kombat-stílusban: megreped a föld, és előtör a láva, vagy éppen valaki savat köp. Ezeket akkor használhatjuk, ha feltöltünk egy kis mércét a sikeres ütésekkel. Nem lesz időkorlát, vagy egy ellenfél ellen több menet, minden harc addig tart, amíg valaki végleg ki nem nyúlik. Három életerő-csík lesz, és ha az egyik kiürül, akkor egy kis jelenetet nézhetünk végig (a figura megszédül, vagy alig tud felkelni a földről, a másik persze eközben rendesen beszól neki), majd az összecsapás folytatódik. A pályákat teljesen szétzúzhatjuk, a játéktérben minden gépet felboríthatunk, a házban harcolva pedig szobáról szobára lehet haladni, akár a zárt ajtókon is behajigálhatjuk ellenfeleinket.

PSYCHONAUTS

Kiadó: Microsoft › Fejlesztő: Double Fine › Megjelenés: 2003 eleje

Sokáig semmi hír nem volt arról, hogy a Grim Fandango után a LucasArtstól lelépett Tim Schafer (többek között az ő nevéhez fűződik a Day of the Tentacle és a Full Throttle is) mihez fog kezdeni, ez végül az E3-on derült ki. Az újonnan alakult Double Fine bemutatta – zárt ajtók mögött – Tim legújabb programját, amely ugyanolyan elborult humorral rendelkezik, mint régebbi alkotásai, ám ezúttal nem kaland-, hanem platformjátékról van szó. Egy Raz nevű, mentális képességekkel rendelkező fiút kell irányítanunk, akinek minden álma, hogy csatlakozhasson a Psychonauts nevű elit kommandóhoz. A játék egy nyári táborban indul: Raz azt veszi észre, hogy valakik elrabolták társait, ezért aztán nekilát, hogy kiszabadítsa őket. A játék 16 pályája az elrabolt kölykök agyában játszódik, a célunk pedig az lesz, hogy eljussunk a belső Énhez – persze ez nem lesz könnyű, mert minden figura egy egész könyvre való agyi defektussal rendelkezik: az egyik Napóleon öccsének képzeli magát, a másik pedig mindentől fél. Ellenfeleink a démonok mellett az adott szereplő félelmeit jelenítik meg, a harcot különleges képességeinket használva vehetjük fel ellenük. A legegyszerűbb támadástól – Psi-Blast – kezdve a levitáción és a telekinézisen át a láthatatlanságig és a tűzgyújtásig rengeteg technikát tanulhatunk meg. A grafika ugyan egyelőre nincs a legjobbak között, de az biztos, hogy az egyedi humor miatt érdemes lesz odafigyelni erre a játékra (a Microsoft bejelentése szerint PC-s változat nem lesz).

THE LAST NINJA

Kiadó: Simon Schuster › Fejlesztő: Studio 3 › Megjelenés: 2002. tél

Stöki koma előző számunkban nagy borúsan már beszélt arról, hogy az utolsó ninja készülődik a hatalmas visszatérésre, és mit tesz isten, az E3-on az új rész már megtekinthető volt. Az eredeti fejlesztők által kizárólag Xboxra fejlesztett játék megpróbál a lehetőségekhez képest hű maradni a három elődhöz. Egyvalamire azonnal rákérdeztünk: most is lehet majd nuncsakut „fonni" két vécéláncból. A játék küldetésalapú, és a lopakodásnak igen nagy szerepe lesz; sokszor érdekünkben áll, hogy ne fedezhessenek fel minket – a túlerő még a legjobban képzett harcművészeket is legyűri. A fejlesztő például mesélt egy olyan küldetésről, hogy valakit ki kell kérdeznünk – persze a fickó egy hatalmas villa legtetején alszik. A buta ninja ilyenkor magasra emelt karddal és vad üvöltéssel rohamozza meg a főbejáratot, és persze hamar elvérzik a pisztolyos őrök lövéseitől. Ezzel szemben az okos ninja lopakodik, az ablakon mászik be, ha kell, akkor egy percig rejtőzik valamelyik sötét sarokban, amíg kiismeri a gorillák útvonalát, és persze csendesen gyilkol. Újítást jelent a ninja-mágia is, bár ezt egyelőre nem tudjuk hová tenni – azon kívül, hogy lesz ilyen is, nem lehet róla semmit sem tudni. A programban feltűnik majd Makrin nevű mesterünk, aki az alapok elmagyarázásán túl szükség esetén tanácsokkal lát el minket. Ez mind jól is hangzik, egyelőre a grafika azonban kimondottan csúnya, ezen még lenne mit fejleszteni.

SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

Kiadó/Fejlesztő: Konami

Silent Hill csendes kisváros valahol Amerika közepén; van ott egy kis tó és néhány szálloda. A Lakeview Hotel különösen népszerű a fiatal párok körében, James Sunderland és felesége, Mary is itt töltötték nászútjukat. Azóta eltelt öt év, és Mary levélben kéri meg férjét, hogy találkozzanak „kedvenc helyükön”. Ezzel az az egyetlen baj, hogy Mary – hosszú betegeskedés után – már három éve elhunyt. James persze igen kíváncsivá válik, és rögtön el is utazik a faluba – ahol megkezdődik hosszú drámája, mégpedig azzal, hogy az út le van zárva, gyalog kell mennie.

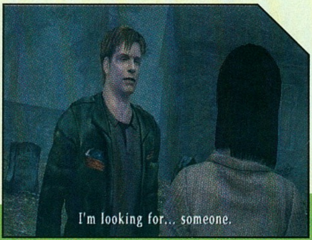
A Silent Hill rendkívül hangulatos kalandjáték – vitathatatlanul a valaha készült legfélelmetesebbek egyike. A történet nagyon lassan bontakozik ki, eleinte szinte semmiről sem tudunk, csak sodornak minket az események. Mindössze néhány élő ember van rajtunk kívül Silent Hillben, de ők is nagyon furák, egyikről sem mondható el, hogy teljesen komplett lenne. Először egy Angela nevű nővel futunk össze, aki a játék során egyre depressziósabb lesz, ráadásul néha nem ismer fel minket. Eddie dagadt srác, akinek a személyisége szintén egyre gyorsabb ütemben borul el, nála ez viszont agresszióban mutatkozik meg; eleinte békésen pizzázik a helyi bowling-klubban, később meg már bárkit kivégez, ha az csúnyán néz rá. Többször összefutunk majd egy kislánnyal, Laurával, aki a jelek szerint mindent tud a városról, rólunk és Maryről – ám nagyon úgy tűnik, hogy kimondottan nem kedvel bennünket. És végül ott van a legkülönösebb szerzet, Maria, aki a legutolsó vonásig megegyezik elhunyt nejünkkel – ráadásul gyanúsan sokat tud rólunk.

A város kitűnő környezetet jelent egy thrillernek: sűrű, gomolygó köd lepi, alig látunk tőle pár méternél messzebbre. Úgy néz ki, hogy az egész városra egy pillanat alatt szakadt rá valamilyen katasztrófa: minden elhagyatott és romos, az egész játék folyamán nem találunk egyetlen teljesen ép helységet sem. Vannak persze szörnyek is, de ezek nem a megszokott zombik, annál sokkal visszataszítóbbak – van egy lény, amelyik négy női lábból áll, egy másik pedig hatalmas, piramis alakú fejjel rendelkezik.

A játékban néha elkerülhetetlen, hogy harcoljunk, de sokkal fontosabb lesz, hogy nyomozzunk, hogy kiderítsük, hol van Mary, hogy kik azok az emberek, akikkel összefutunk, és egyáltalán, mi történt a várossal. James szerencsére aktívan használja a térképet: bejelöli, hogy melyik ajtón nem lehet bemenni, hogy hol talált valami fontosat, vagy hogy hová kellene bemennünk. Van pár fejtörő is a játékban (például pénzérméket kell megfelelő sorrendben a helyükre rakni, vagy emelőt kell eszkábálni egy csapóajtóhoz), de a kulcskeresgetés is fontos momentum – ez egyébként néha kódszámok megtalálását jelenti. Az eszünket megdolgoztató feladatokhoz egyébként nem árt, ha nagyon jól tudunk angolul, mert a megoldásukban régies angol nyelven írt versikék segítenek.

A Silent Hill 2 Xboxos verziójához jár egy kis melléktörténet is, mely körülbelül egy órányi további játékidőt jelent, emellett csak a grafikában történt néhány javítás, illetve a PS2-es változathoz képest az új befejezés is elérhetővé válik (így már hatféle outrót nézhetünk végig). A hangulat egyszerűen fenomenális, leginkább talán a „Hetedik” és a Twin Peaks keverékeként lehet jellemezni; egyrészt folyamatosan nyomoznunk kell, összerakni a kis információmorzsákat, másrészt pedig mindenki őrült körülöttünk, ráadásul a sztori is egyre elvontabbá válik. Miután végigjátszottuk, még mindig nem tudjuk, hogy pontosan miről van szó; vajon megtörténik mindez, vagy James csak képzelődik? Ki is pontosan Maria, és egyáltalán, létezik-e? Ezekre a kérdésekre konkrét választ valószínűleg nem kapunk, mert a jövőre megjelenő Silent Hill 3 érdekes módon egy másik városban játszódik.

Általában a – magyarul nagyon bután hangzó – túlélő horror játékkategória arról ismerszik meg, hogy a főhős egy szál pisztollyal felszerelve magára marad egy zombikkal elárasztott kastélyban, és miközben gyűjtögeti a kulcsokat, rengeteg élőhalottat mészárol le. Ezek általában nem túl félelmetesek, mindössze néhány jobb momentumot tudnak felmutatni, amikor valami hirtelen dologgal ijesztik meg a játékost (mint amikor a Resident Evil első részében a kutyák előugranak a tükör mögül). Ezzel szemben a Silent Hill 2 sokkal mélyebb játék, folyamatosan rettegésben tart minket, nem a szörnyektől félünk, hanem szorongunk – ezt a hangulatot persze könnyedén tönkrevághatjuk, ha nappal, zenehallgatás közben próbálkozunk vele. A fantasztikus zene és a véletlenszerűen feltűnő hangok állandóan magasan tartják adrenalinszintünket, a szemét módon a sarkok mögé elhelyezett szörnyek pedig szívroham-közelbe sodornak minket. A grafika is ezt az élményt szolgálja: a kép furcsán szemcsés, és általában teljes sötétségben kell machinálnunk, fényt csak a kis zseblámpánktól várhatunk. A játék elvileg PC-re is megjelenik – ennek idejéről, illetve az esetleges bónuszokról semmit nem lehet még tudni –, ami jó hír lehet minden kalandjáték-kedvelőnek.



grath
grath@mail.datanet.hu

SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

COMPO

A **Warcraft III** lett ebben a hónapban a legjobb játék, ezért úgy gondoltuk megfejeljük a Warcraft III életérzést még egy kellemes kis compo-val.

Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi három kérdésre, s ha szerencsés vagy tiéd lehet egy a **Warcraft III** relikviáink közül (egérpad, T-shirt, **Warcraft III** DVD, poszter, eredeti Warcraft III CD-ROM).

Hányféle nyersanyagból kell gazdálkodni a játékban?

Mi a neve a Blizzard internetes szerverhálózatának?

Összesen hány hőst irányíthatunk a programban?

A megoldásokat augusztus 31-ig várjuk, nyílt levelezőlapon.
Vogel Publishing Kft.,
PC Guru szerkesztősége,
1300 Budapest, 3., Pf. 210

Egyhavi szünet után ismét itt a Mentőöv (kicsit elszámoltuk magunkat az E3 oldala kal kapcsolatban, s csak így tudtuk megoldani, hogy a kiállítással kapcsolatos fo tos hírek bekerüljenek az újságba), hogy segítséget nyújtson az elakadt játékosc nak. Két hónappal ezelőtt csokorba gyűjtöttem azokat a kérdéseket, melyekre ne tudtunk válaszolni, de bíztunk abban, hogy lesz olyan olvasó, aki jártas abban a t mában. Az eredmény minden előzetes elképzelésünket felülmúlta, rengeteg mego dás érkezett. Köszönet mindenkinek, s elnézést kérek azoktól, akiknek a levele ne kerül be, a sok válasz közül csak egy jelenhet meg a Mentőövben. A jövőben ezt módszert mindenféleképpen folytatni szeretnénk, s nagyon szívesen veszünk mind segítséget.

MDK 2

Más:
Üdv néked, barátom, ki e levelet olvasod!
Üdv néktek, barátim, kik mással vagytok elfoglalva!
Először is álljon itt mintegy bevezetőképpen a 151. zsoltár néhány sora, melyet csak azért hagytak ki a Bibliából, mert aki annak idején összeválogatta az anyagot, nem látott a jövőbe, és rövid úton kihajította az alkotást az ablakon.
Nemrég találták meg a sajnos már jócskán megrongálódott tekercset, amely már alig olvasható, s itt-ott hiányos is a szöveg.
Tudósok és irodalmárok sok év munkájával mégis sikerült rekonstruálni az éneket, s így mi is meghallgathatjuk a próféta üzenetét.

Üdv néked, Mocsy,
elakadt játékosok megmentője,
ki vagy, voltál és leszel,
mindörökké a mi elménk megvilágosítója!
Dicsértessék és Áldassék Neved,
miért dobtál nekünk Mentőövet,
mikor már minden veszni látszott,
s fejünk felett összecsaptak a hullámok!
De Te előttünk járván
mutatod az utat,
felsegíted az elbukottakat,
s nem hagysz minket elveszni.
Te vagy a mi világítótornyunk
a kulcs nélküli zárak
és zár nélküli kulcsok
sötét, viharos tengerén,
melynek mi balga módon
iránytű nélkül vágtunk neki.
Köszönjük Neked, Urunk,
hogy nem hagyád el
gyarló szolgáidat,
s a szükségben is fényes
betlehemi csillagként vezeted
árva néped. Ámen

MDK2 4. Pályamegoldás
(Röviden. Ha nem tudsz kiigazodni rajta, szívese leírom bővebben is)
- lődd a nagy kék szörny nagy kék fején a nagy kék piros napszemüveget
- szabadítsd ki Maxet: távcsöves lövések a szörny bal(?) kezére
- ismét távcső, használd a nagy kapcsolókat (a végükön van ilyen energiagömbbigyula)
Remélem, segíthettem.
Minden jót! **stupi**

stupid@kgb.h

FALLOUT 2

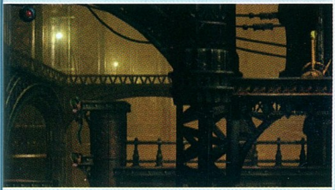
Hello Mocsy!
Már többször szerepelt egy kérdés a Fallout 2-vel kapcsolatban, nevezetesen: hol van a Sierra Army Depot? Íme a válasz:
New Renóban 4 maffiacsalád uralkodik: Mordino, Salvatore, Bishop és Wright. A S.A.D. felfedezésével Mr. Wright bíz meg. (Wrighték keleten vannak!) Mr. Wright ajtaja előtt álldogál egy fegyveres őr, kérdezd meg, hogy a Wright család tud-e munkát adni, ha igen, lépj be az ajtón. Első feladat: derítsd ki, ki ölte meg Richard Wrightot. A fegyveres őrtől kérdezd meg, hogy melyik volt Richard szobája, a szobában találsz egy üres Jetes flakont. Az őr szerint négy gyanúsított van: Jagged Jimmmy J., Jules, Lil' Jesus Mordino és Renesco. Jagged Jimmy J. a második utcában álldogál, mutasd meg neki az üres flakont, kiderül, hogy skorpióméreg van benne. Juleshöz küld, hátha ő többet tud. Jules gyanúsítá sodra felháborodva válaszol. Menj be a kaszinóba és beszélj Lil' Jesus Mordinóval, szerencsére ő sok kal higgadtabban válaszol, mint a többiek, szerint Renesco lehetett a tettes, mivel Jimmy és Jules is Mordino családnak dolgozik. Mutasd meg az üre flakont Renescónak, és gyanúsítsd meg, hogy ő ké szítette és ő gyilkolta meg Richardot. Renesco ha mar összeroppan a nyomás alatt, és bevallja, hog Mr. Salvatore csináltatta vele a mérget. Nem tehe tett mást, mert neki dolgozik, ha nem engedelmes kedett volna, megölik. Vidd el a hírt Mr. Wrightnak (Ne azt mondd, hogy Renesco ölte meg, hanem azt hogy megmérgezték!) Eztán megbíz, hogy deríts ki, hogyan lehet bejutni a Sierra Army Depotba Tádám, egy zöld kör jelenik meg New Reno mellett

Remélem, segítettem: ***Chupyd***

> ABE'S EXODDUS

Kedves Mocsy!
Thomasnet elakadt az Abe's Exoddusszal a Brewery pályán, a megoldás a következő.
Miután lelövöd a fenn portyázó szörnyet, gyere le a lifttel, és ott engedd el (vedd le róla az irányítást). Aztán Abe-bel menj fel a liften, és igyál az automatából (fel gomb). Aztán gyere le a liften, nyisd ki az ajtót, nyomd meg az x gombot, vagy az entert (attól függ, melyikkel tud fingani), és rögtön kezdd el „átvarázsolni“ magad. Irányíts át oda, ahol szóltál a szörnynek, és menj oda a piros szemhez, és engedd el. Aztán menj át Abe-bel is. Kezdd el átvarázsolni magad. Ne ijedj meg, ha közeledik. A beszélőkénél nyomd 1 (Hey), 4 (Do it). A kettő között várj, amíg visszaszól neked. Levisz téged a lift. Ahhoz a lifthez menj, ahol elakadtál. Szólj a beszélőkének. Ugyanazt, mint az elsőnek. Menj az ajtó melletti beszélőkéhez, amit nem tudsz kinyitni, és csináld azt, amit az első kettőnél.

Dr. Dobos András



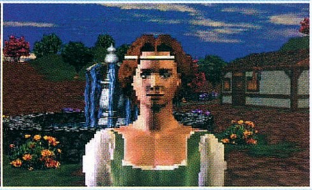
> MIGHT & MAGIC VI, VIII

Szia Mocsy! Akkor kezdeném a válaszokkal!

Először Kovács „Djuree“ Györgynek:
- Az Alamosi kristályt úgy leled meg, hogy van egy terem, ahova beérkezve van egy fa, és lépcsőn lehet lemenni a terem aljára. Innen két irányba lehet menni. Az egyiken felmenve egy üres falrész van, ahol leláts z. Na, itt van néhány gerenda, amelyen át lehet menni. Itt rögtön kérni fogja a progi a kódot (JBARD). Na, a Dragon Tower küldetésnél én is majdnem behúztam magam a csőbe. Ugye 6 db torony van: Free Haven, New Sorpigal, Blackshire, Silver Cove, White Cap és Kriegspire — de a kriegspire-i toronyny kakukktojás!!!!!! MIST-ben van a hatodik!!!

Papp Lajos:
- Kriegspire-ben, a vulkán tetején lévő váron. Repülj fel a fenti folyosókra, valahol megleled. (Egyébként kell hozzá a tornyok átállítása, ha jól emlékszem).
- A Firelord küldetése az, hogy az ÖSSZES ajtót kinyisd. Én is sokat rohangáltam itt.

Dr. Genya:
Regna szigetére csak akkor juthatsz át, ha három uralkodót már magad mellé állítottál (Minotaurosz, Sárkányok/Sárkányölők, Fény Papjai/Nekromanták). Csak akkor csinálhatod meg a Papok küldetését, ha már előtte kikérted, és a nekrók küldetését még nem csináltad meg. A teremben csak be kell zárni az ajtót, és a fagerendával eltorlaszolni.



> BALDUR'S GATE 2

Végre sikerült hozzájutnom a BG2-höz! Nyomom is ezerrel, szerencsére megvan a végigjátszás is, de még így is akad néhány gond. Segítenél?

Kérdés 1.: Hol van Copper Coroneth (mármint Athlaka városán belül-hol v. kívül-hol)? Én ugyanis nem találom! Tök gáz.
A Copper Coroner fogadó a Slums Districtben van.
Kérdés2.: A chapt. 2-ben van egy küldetés, amelyikben Bloodaxe-nak kell segíteni megszerezni a könyvet. Itt vannak a szintszívó élőhalottak. (Level drained – ez szintvesztést jelent, nem?)
Na, itt 2 prob van: a szintelszívást dispel Magic varázslattal lehet semlegesíteni, nem? Hát nekem nem megy!!! Pedig Nalia tudja, meg is csinálja, de nem történik változás - és ez azért is gáz, mert ha jól látom, így nem is tudok szintet lépni!
Azóta ezt a küldetést félbehagytam, elmentem inkább a de'Armise Keepbe.
De azóta level drainedes 3 karakterem (köztük a fő is!!!!). Mit tegyek?
A szintleszívást a templomokban gyógyítják a Restoration varázslattal (ebből létezik tekercs is).
A másik probléma ebben a küldban: eljutok egészen a templom negyedbe, ott kinyírták a gyűjtő fazont. De hol a könyv?
A könyvet a törp régi haverjai bitorolják, a Copper Coroner feletti teraszon vannak, de csak azután, hogy a sírboltot felderítetted.
Hát egyelőre ennyi lenne. Köszi, ha elolvastál és segítettél!
U. i.: Amúgy nagyon frankó az újság, de hát ez már természetes!! Csak így tovább!!!

Üdv: Miki

Itt a segítség az elakadt embereknek: B.G. 2: SoA

1, (Joe): A gondod valószínűleg az, hogy amikor Adalon átváltoztat, ügyelni kell a válaszokkal, mert te most „drow elf“ vagy, és gonosz, mondd azt neki, hogy kinyírod, ha nem enged be! Az őr különben alapból drow elf, úgyhogy nem tudom, mit kavartál itt vele.
2, (nem tudom a neved, de: porz@freemail.hu): Az underdarkban vagy, a híd után mehetsz délre és keletre, te keletre mentél, ahol az illithid nép van, a dolog egyszerű: az általad leírtak után van egy szoba, ahol üstök vannak, ezekből italokat tudsz kivenni, ezeket abban a szobában tudod használni, ahol felébresztetted az alvó fickókat.
Itt a gépekből a löttyök segítségével karpereceket kapsz, amit ha használsz az illithideken, irányíthatod őket (odaállítasz egyet az ajtó elé, és kinyitja). A küldi célja a nagy agy elpusztítása (vigyázz a brain golemekkel).

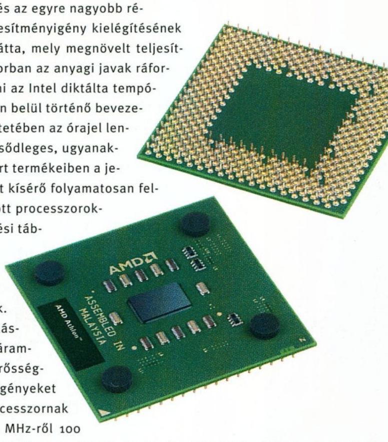
3, (Kalamoj): A gyerekek simán elmennek, a küldit nem lehet befejezni, ennyiből áll. - bug!

4, (Kalamoj): Na, erre már nem emlékszem, de ha te is 5* végignyomod a játékot, biztos meglesz - bocs! A Staff of Magi a Bridge Districtben található a Twisted Rune küldetésben, egy Layette nevű varázslónál.
(Nekem bármikor írhat bárki, ha B.G. 2 gondja van, szívesen válaszolok!)

mATER

mater@egon.gyaloglo.hu

AMD: Athlon XP SFF és „Barton" processzorok

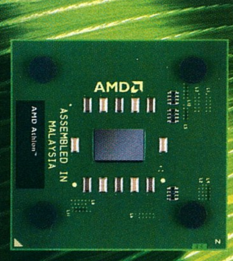


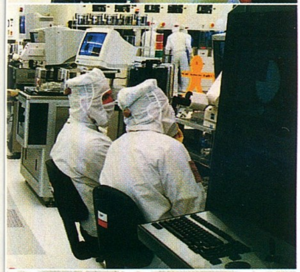
A teljesítményharc immáron több éve folyik a mikroprocesszorok terén a jelenlegi piacvezető Intel és az egyre nagyobb részesedést magának mondható AMD cégek között. Az eddigiek során a folyamatosan növekvő teljesítményigény kielégítésének megoldását mindkét cég egyre magasabb órajeleken működő processzoraik megjelentetésében látta, mely megnövelt teljesítmény eléréséhez egyre magasabb szintű gyártástechnológiák alkalmazása vált szükségessé. Elsősorban az anyagi javak ráfordíthatósága szabta korlátok miatt nemrégiben úgy tűnt, hogy az AMD nem tud tovább lépést tartani az Intel diktálta tempóval, minekután a vállalat rákényszerült saját teljesítményjelölésének megalkotására, majd termékein belül történő bevezetésére. Az új jelölés próbálta volna cáfolni azt a hiedelmet, miszerint a tényleges teljesítmény tekintetében az órajel lenne az elsődleges szempont. Sajnos az AMD-nek idővel be kellett látnia, hogy az órajel, ha nem is elsődleges, ugyanakkor nem elhanyagolandó szempont, s így a tovább folytatódó most már GHz háborúban a cég is áttért termékeiben a jelenlegi csúcstechnológiát képviselő 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiára. Az áttérést kísérő folyamatosan felmerülő nehézségek leküzdésével az AMD termékskálája kizárólag 0,13 mikronos eljárással előállított processzorokból fog állni a jövőben, melyek listáját július elején a cég el is küldte kiemelt partnereinek. A rendelési táblázatok – Ordering Part Number (OPN) – szerint a cég kínálata nem csak az új Thoroughbred-magos Athlon XP-vel, de egy eddig szinte teljesen ismeretlen Athlon XP SFF-fel is bővült.

Az új Athlon XP SFF az AMD első próbálkozása a piacnak egy eddig számukra teljesen ismeretlen részére való betörésre, mely szegmenset eleddig a VIA illetve a Transmeta cégek termékei uralták. Annak ellenére, hogy az Economy PC elnevezés olcsó számítógépet feltételezne, a benne felhasználásra kerülő alkatrészeknek – kiváltképp a processzornak – szigorúan meghatározott hőtermelési és áramfelvételi értékeknek kell megfelelniük a házak kompakt kialakítása és a helyszűke miatt kis áramerősséggel rendelkező tápegységek miatt. Az Athlon XP SFF, vagyis Small Form Factor pont ezeket az igényeket igyekszik kielégíteni, hiszen az OPN jelölés alapján megállapítható, hogy az eredeti Athlon XP processzornak „gyengített" verziójával állunk szemben. Ennek megfelelően a processzor buszfrekvenciáját 133 MHz-ről 100 MHz-re csökkentették, a processzormag feszültségét pedig 1,05-1,45 Voltig engedélyezték, így maximálisan 35 Watt teljesítmény felvételére képes - ez az érték nagyon fontos a processzor által megcélzott rendszerek méretének szempontjából, ugyanis ezek sokszor nem teszik lehetővé hűtőventilátor használatának lehetőségét. Az Athlon XP SFF főbb tulajdonságait tekintve ugyanazokkal a jellemzőkkel bír, mint a 0,13 mikronos „Thoroughbred", így ugyanazzal a javított hővezetési képességgel rendelkező anyaggal kerül tokozásra, másodlagos gyorsítótárának mérete ugyanúgy 256 KB, valamint működése szintén csak 90 fokig garantált. A processzor további érdekessége, hogy ennek keretén belül debütál az AMD „Cool'N'Quiet" technológiája, mely a többi konkurens cég termékeiben használatos teljesítményszabályozó eljáráshoz hasonlóan a processzor kihasználtságának függvényében változtatja annak órajelét. Természetesen az ennek megfelelő működéséhez egyaránt szükséges, hogy az alaplap BIOS-a, valamint az operációs rendszer egyidejűleg támogassa. Az utóbbival úgy tűnik, nincs gond, hiszen a Windows XP már rendelkezik az Athlon XP SFF vezérlésének képességével, ám az alaplapok közül csak néhány típus az, amelyik támogatja a variábilis órajel lehetőségét. (Ezek listája: ASUS A7A266 (Rev.1.03) BIOS Ver.1010, ASUS A7M266 (Rev.1.04) BIOS Ver.1007, ASUS A7S333 (Rev.1.03) BIOS Ver.1004, ASUS A7V266 (Rev.1.05) BIOS Ver.1002c, MSI KT3 Ultra BIOS Ver.5.4, MSI K7N420 Pro BIOS Ver.2.4.)

A múlt hónapban már beszámoltunk az AMD közeljövőre vonatkozó tervei között kiemelt jelentősséggel rendelkező, következő szériás Athlon XP processzorról, mely a Thoroughbredek minden sajátosságával rendelkezni fognak, ugyanakkor másodszintű gyorsítótáruk mérete az elődjük kétszerese, azaz 512 KB lesz. A „Barton" kódnév alatt futó processzorokat kivétel nélkül az UMC gyárában állítják majd elő, és sorozatgyártásuk megkezdésére a jelenlegi tervek alapján az év negyedik negyedévében lehet majd számítani. Jelöléseiket illetőleg érkeztek szerkesztőségünkbe egyelőre nem hivatalos információk, melyek szerint a fizikai órajel szorzata hárommal, majd ennek az értéknek a kettővel osztott eredményéhez végül hozzáadva százat lehet megkapni a „Barton" végleges jelölését. Ennek megfelelően egy azonos órajelű „Thoroughbred" magos processzornál a „Barton" maggal rendelkező példány teljesítményjelölése 600 ponttal lenne magasabb. Az Athlon XP család tagjai így a következők lennének:

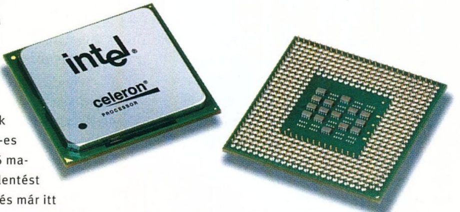
	Palomino (0.18mikron, L2=256KB, die=128mm^2, VCore=1,75V)	Thoroughbred (0.13mikron, L2=256KB, die=80mm^2, VCore=1,5-1,65V)	Barton (0.13mikron, L2=512KB, die=8xmm^2, VCore=1,6-1,75V)
1.33GHz	Athlon XP 1500+	-	-
1.4GHz	Athlon XP 1600+	-	-
1.46GHz	Athlon XP 1700+	Athlon XP 1700+	-
1.53GHz	Athlon XP 1800+	Athlon XP 1800+	-
1.6GHz	Athlon XP 1900+	Athlon XP 1900+	-
1.67GHz	Athlon XP 2000+	Athlon XP 2000+	Athlon XP 2600+
1.73GHz	Athlon XP 2100+	Athlon XP 2100+	Athlon XP 2700+
1.8GHz	Athlon XP 2200+	Athlon XP 2200+	Athlon XP 2800+
1.87GHz	-	Athlon XP 2300+	Athlon XP 2900+
1.93GHz	-	Athlon XP 2400+	Athlon XP 3000+
2GHz	-	Athlon XP 2500+	Athlon XP 3100+





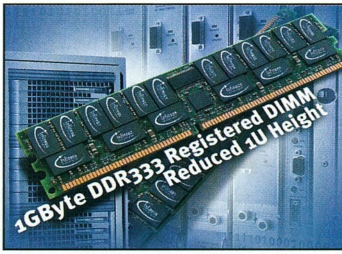
INTEL: PENTIUM 4 1.6A ILLETVE CELERON PROCESSZOROK

Talán nem túlzás azt állítani, hogy az Intel fejlesztette processzorcsaládok esetében, minden egyes generáción belül akadt egy olyan széria, mely a felhasználók vágyainak megfelelően az órajel fokozatos emelése ellenére sem hagyta abba hibátlan működését. A Pentium 4 esetében ezt az 1.6A változat jelentette, mely egyes esetekben akár az ötven százalékos túlhajtást is képes volt elviselni. Sajnos jogos a vele kapcsolatos múlt idő, ugyanis az őt gyártó Intel hivatalosan is bejelentette, hogy június 21-ével befejezte a méltán neves sorozatnak a gyártását. A processzor hírnevére és keresettségére jellemző, hogy mára már sem a viszonteladók, sem pedig a nagykereskedések árukészletében nem lehet vele találkozni...



A legújabb szériás Pentium 4-M processzorcsalád megjelentetésével egy időben az Intel tovább bővítette mobil portfolióját a Mobil Celeron processzorcsaláddal, melyek 1,33 GHz-en működő, 133 MHz-es FSB-vel rendelkező Tualatin-256 magos példányok voltak. A bejelentést követően alig telt el pár hónap, és már itt is a következő széria, mely tagjai 1,3, 1,4 valamint 1,5 GHz-en működnek, és 400 MHz-es „Quad Pumped Bus"-szal valamint Northwood-256 maggal rendelkeznek! Az érdekesség e tekintetben az, hogy a mobilprocesszorok piaca ismételt előnyt élvez az asztali gépekkel szemben, hiszen esetükben a vállalat csak a jövő év első negyedévétől tervezi a Northwood magra épülő Celeron processzorok megjelentetését – emlékezzünk csak, hogy a 100 MHz-es FSB, aztán a 133 MHz-es FSB, a 0,13 mikronos gyártástechnológia a mobilszférában jelent meg először. Természetesen az Intel nem változtatott a Northwood magon, így az új Celeronok is 256 KB-nyi gyorsítótárral fognak rendelkezni, minek után teljesítménymutatóik megegyeznek az azonos frekvencián üzemelő, 400 MHz-es FSB-vel rendelkező Pentium 4-es processzorokéval.

INFINEON: 1 GB-OS DDR333 MEMÓRIAMODUL



A német illetőségű Infineon Technologies nemrégiben jelentette be, hogy a világon elsőként megkezdték az 1 GB-nyi kapacitással rendelkező PC2700-as szabványú, DDR333-as SDRAM memóriamodulok sorozatgyártását. Az első próbapéldányok egyelőre igen borsos, nagyjából 1300 dolláros áron rendelhetők meg a cégtől. Az új modulok kivétel nélkül 36 darab 256 Mbit-es chipet tartalmaznak, melyeket már egy magasabb technológiájú FBGA foglalat rögzít a nyomtatott áramköri laphoz. Az új eljárásnak köszönhetően a memóriamodulok méreteit sikerült elfogadható keretek között tartani, ugyanis az FBGA tokozás mintegy hatvan százalékkal igényel kevesebb helyet a korábban alkalmazott TSOP-val szemben, s így csupán 96 négyzetmilliméterre van szükség egy memóriachip elhelyezéséhez. Az FBGA tokozás gyakorlati alkalmazásának további járulékos tulajdonsága helytakarékossága mellett, hogy az elektromágneses interferenciát is hozzávetőleg ötven százalékkal csökkenti, minek következtében az új moduloknak sokkal könnyebb a PC2700-as szabvány a korábbiaknál jóval magasabb jeltisztasági követelményeinek megfelelnie.

SILICON INTEGRATED SYSTEMS: XABRE 600 ILLETVE XABRE II GPU-K

A Silicon Integrated Systems (SiS) sajtószóvivőitől értesültünk arról, hogy cégük még az év harmadik negyedéve előtt két új termékkel szeretne megjelenni a piacon, melyek egyaránt kapcsolódnak a nemrégiben megjelentetett „Xabre" fantázianevű grafikus gyorsítóikhoz.
Elsőként a SiS új zászlóshajójaként emlegetett Xabre 600-at említenénk, mely tulajdonképpen egyetlen dologban különbözik jelenleg kapható társaitól, a megnövelt órajelben.
A Xabre 600 ugyanis 300 MHz-es processzor-, valamint 600 MHz-es – 300 MHz DDR SDRAM – memória-órajeleken fog dolgozni, melyek kivételes teljesítményt feltételeznek a majdan megjelenő kártyának. Természetesen a kor elvárásainak megfelelően megtalálhatók lesznek rajta a hagyományos monitorcsatlakozón kívül az S-Video, illetve a TV ki, és bementek is.
Nagyjából a Xabre 600-zal egy időben fog megjelenni a cég integrált grafikus maggal rendelkező SiS746-os lapkakészlete, mely a SiS660 analógiájaként készült az AMD platformra. Ennek megfelelően itt is ugyanazokkal a jellemzőkkel találkozhatunk: integrált Xabre GPU, PC2700 DDR SDRAM valamint AGP3.0 támogatás.

Amint kérdéseinkre válaszul sikerült megtudnunk, a vállalat a jövő év elejére tervezi a Xabre II grafikus processzorok sorozatgyártásának megkezdését, melyet mindenképpen még az idén szeretnének bemutatni a nagyközönségnek.
A kártya fontosabb jellemzői közé a Microsoft DirectX 9.0, az AGP3.0-ás szabvány támogatása, valamint a már fejlettebb 0,13 mikronos csíkszélességben történő gyártás tartozik – az ehhez szükséges gyártósorokat az év harmadik negyedévében készülnek felállítani a cég üzemében.

Mindezekkel kapcsolatban kizárólag a legjobbakat reméljük, bár ha a bejelentések időpontjait tekintve ezekhez hozzávesszük a SiS általános fejlesztési ciklusainak „gyorsaságát", akkor az új Xabre II-es termékcsalád jó, ha a jövő év közepére elkészül.

SEAGATE: BARRACUDA V

A Seagate cég június 24-én jelentette be hivatalosan az IDE csatolófelületű „Barracuda" merevlemezcsaládjának legújabb, ötödik generációs szériája megjelenését. Az új Barracudák IV-es sorozatú elődjeiktől elsősorban a nagyobb tárkapacitással rendelkező 60 GB-os lemezek alkalmazásában, valamint a felsőkategóriás modelleken megjelenő Serial ATA csatolófelületekben térnek el. Annak ellenére, hogy mára már nem számít akkora újdonságnak a 60 GB-os lemezek alkalmazása – hiszen a Samsung régebb óta használ ilyeneket termékeiben –, a Seagate volt a világon az első cég, amelyik ezeket 7200-as fordulatszámon üzemelő, Serial ATA csatolófelületű rendszereiben használta fel. A hagyományokhoz híven az új merevlemezek ismét két csoportra lettek felosztva; az „alacsonyabb" kategóriás példányok – 40 GB, illetve 60 GB – 2 MB, míg a felső kategóriába tartozók – 80 GB, illetve 120 GB – 8MB pufferrel rendelkeznek - így a Western Digital mellett a Seagate az egyetlen olyan cég, amelyik sorozatgyártott merevlemezeiben ekkora méretű gyorsítótárakat alkalmaz. Mivel a Barracuda V ATA/100-as, valamint Serial ATA csatolófelületű példányai ugyanazzal a mechanikával rendelkeznek, teljesítménymutatóik tekintetében is ugyanazok az értékek figyelhetők meg. Ennek megfelelően átlagos elérési idejük 9 ms körül mozog, míg maximális adatátviteli sebességük 44 MB/s. Akárcsak az előző sorozat esetében, ebben is az előd olajtompított golyóscsapágyai, valamint SoftSonic elektromotorja garantálják a merevlemez halk működését, illetve azt, hogy hangmutatói nem fogják meghaladni a 41,3 dB/A @18mm értéket. Az ATA/100-as Barracuda V merevlemezek július közepétől, míg a Serial ATA 150 csatolóval rendelkezők augusztustól lesznek elérhetők a hivatalos viszonteladóknál.

tatcom

tatcom@msn.com

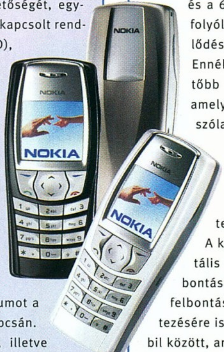
MOBIL HÍREK

SZÁLLÍTJÁK A NOKIA 7650-ESEKET

Jelentős késéssel ugyan, de a Nokia végül is július 26-án elkezdte a 7650-es készülékek kiszállítását, így az egészen az év eleje óta csúsztatott felső kategóriás modell hamarosan az egyre türelmetlenebb felhasználók kezében landolhat. A mobil egyik prototípusát a hazai képviselet jóvoltából sikerült pár perc erejére birtokba vennünk, így meg kell mondanunk, hogy attól a pillanattól kezdve mi is a rajongók népes táborát gyarapítjuk. Egyrészt ez annak köszönhető, hogy a képek ellenére a mobil az életben a vártnál kisebbnek mutatkozott, másrészt pedig annak, hogy a beépített Symbian operációs rendszer elsőre is megnyerőnek bizonyult. Bár a digitális képek küldésének mobil lehetőségeit a T68i-vel és a CommuniCam néven bevezetett digitális fényképezőgép kiegészítővel elsőként a Sony Ericsson valósította meg, azért a 7650-es révén a finnek nevéhez kötődik ennek a megoldásnak a mobiltelefonba történő implementálása. Ezután már nem lesz akadálya annak, hogy a nekünk tetsző pillanatot kedvünkre megörökítsük, majd azt MMS-ben, Bluetooth-on vagy infrán keresztül egyből továbbítsuk. A 176x208 pixeles kijelzőn viszonylag jó minőségben nézegethetjük a digitális albumunkat, vagy akár a csomagkapcsolt adatátviteli technológia segítségével (a készülék a GPRS-t és a HSCSD-t egyaránt támogatja) a WAP-os oldalakat. Természetesen a nyílt operációs rendszernek köszönhetően a mobilra tetszőleges programokat tölthetünk le, mind az adatkábel, mind pedig a mobil internet segítségével. Nem is beszélve a vezeték nélküli technológiáról, amely például a jelen számunkban is bemutatott lehetőségeknek biztosít majd utat (zsinór nélküli kommunikáció például PC és mobil között stb.). Említésre méltó még a polifonikus csengőhangok támogatása és abbéli aggályaink, hogy az apró méretű billentyűzeten milyen gyorsan lehet majd üzeneteket írni. A gyors próba alatt úgy tűnt, hogy a méretek ellenére a megfelelő sebességű bevitel nem okoz majd gondod, de a komolyabb teszthez a rendelkezésünkre álló idő egyelőre kevésnek bizonyult. A készülék a finnországi startot követően néhány európai országban szintén debütál, de a teljes lefedettség csak valamikor a harmadik negyedévre várható. Az ára körülbelül 800 Euró, azaz megközelítőleg 250 ezer Forint.

NOKIA 6610

Miután a Nokia látványos lemaradást könyvelhetett el a színes kijelzős mobiltelefonok megjelentetése kapcsán (Sony Ericsson T68, Samsung T100 stb.), végül a finneknél is belehúztak, és a tervezett 7210-es és 7650-es modellek mellett egy másik színes kijelzős készüléket, a 6610-est is bejelentették. Az új mobil a 3410-eshez és a 6310i-hez hasonlóan támogatja a Java (J2ME) alapú midletek letöltésének és telepítésének lehetőségét, egyrészt a nagysebességű csomagkapcsolt rendszereken belül (GPRS, HSCSD), másrészt az adatkábel segítségével. Az újdonság a készülék kapcsán, hogy ezeket a programokat az említett modellektől eltérően végre nagyfelbontású színes kijelzőn és többszólamú hangok életre keltése mellett élvezhetjük. A 6610 további előnye, hogy az olcsóbb kategória képviselőivel ellentétben (3410 vs. 3510) a tulajdonosaitól nem követel kompromisszumot a J2ME és az MMS támogatás kapcsán. Ezeket egyszerre tartalmazza, illetve csak hab a tortán, hogy beépített FM rádióval is rendelkezik. A 89 grammos mobil megjelenése valamikor a harmadik negyedévben várható.



SONY ERICSSON

Szomorúan hallottuk a Sony Ericsson hazai képviselőjétől, hogy a Z700-as telefonjukat csak valamikor karácsony táján vehetjük majd a kezünkbe. Addig is azonban vigasztalódhatunk az időközben bejelentett készülékeikkel, mint például a T600-zal, amelynek tulajdonképpen nincsenek különleges tulajdonságlistái (mindössze EMS és WAP támogatás), de az egészen kicsi méreteiből és a 60 grammos (!) súlyából kifolyólag talán mégis némi érdeklődésre tarthat számot. Ennél azonban lényegesen átütőbb erejű a T300-as mobiljuk, amely 256 színű kijelzővel, többszólamú hanggenerátorral, MMS és GPRS támogatással büszkélkedhet, ezen felül pedig egy új kiegészítővel, amely a CommuniCam továbbfejlesztett változata MCA-25 néven. A kamera az elődjéhez képest digitális zoomot kapott, illetve növelték a felbontását, így az együttes már képes 640x480-as felbontású fotók készítésére, tárolására és effektezésére is. Lényeges az összhang a kiegészítő és a mobil között, aminek eredménye, hogy a képeket használhatjuk háttérképként, hozzárendelhetjük a telefonkönyvünk bejegyzéseihez, illetve MMS-ben is továbbíthatjuk azokat. Nem tudom ki, hogy van vele, de szerintem előbb-utóbb fotózni fogunk...:).

A nyár utolsó nagy eseménye a PC Guru Tábor előtt!

Szeretettel várjuk minden kedves olvasónkat a PC Guru, a Playtime! és az SPI közös rendezvényére a UCI MOM Palace moziba, 2002 augusztus 17-én szombaton 10-14 óra között.

Programok:

- Resident Evil PS2 bemutató
- Xbox bemutató a legnépszerűbb játékokkal – Halo, Gunvalkyrie…
- **Dead or Alive 3 verseny:** Értékes nyereményekkel és soha nem látott küzdelmekkel! A döntőt a digitális mozi nagytermében a vásznon rendezzük! Jelentkezés a helyszínen!

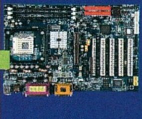
Gyere el és küzdj meg a PC Guru és a Playtime! stábjával!!!
Ők már biztosan ott lesznek: Sasa, Shoebaron, Grath, Covboy, Wendor, Kuszkusz, Vári Zoli, Chris, Mocsy, Lily, Sakman, Cseri, B. Kiss Andriska.

SPI INTERNATIONAL
Microsoft®
SAMSUNG DIGITall everyone's invited™
multimediashop
www.xms.hu

ACORP ALAPLAPOK TELJES KÍNÁLATA!

2 év helyszíni garanciával!

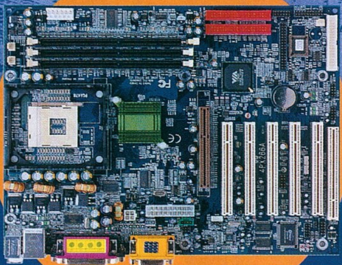
6PMA


P4 4S845A PIV

6A815EPD–I

6V8633A

56.6 külső modem


4PX266A

ACORP ingyenesen hívható zöld szám: 06/80 204082

ACORP INTERNATIONAL

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

COOMP-KER

Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu

Mycom

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8c-B5]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	15	Model ID	0	Stepping ID	10
Brand ID	Intel Pentium 4				8
Platform	Socket423 (PGA423 Socket)				

Clock Frequency

Internal	2024.93	MHz	Clock Multiplier
External	539.96	MHz QDR	15.0

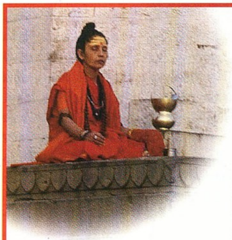
WCPUID ✲✲✲✲ MHz

Old Man TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu

3 év garancia



A GURU AJÁNLATA:

Acorp ATX alaplap,
Celeron 1100MHz,
128MB SD RAM,
20GB HDD,
GEF. 2, MX 400, 32 MB
FDD, 52xCD, bill.,
hangkártya, egér

72 000 Ft+ÁFA

SAMTRON 56E 15" monitor:
30 700 Ft+ÁFA

INGYEN HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS!
Csak Bartók Béla úti megrendelés esetén.

QWERTY COMPUTER Alapítva: 1984-ben

www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika

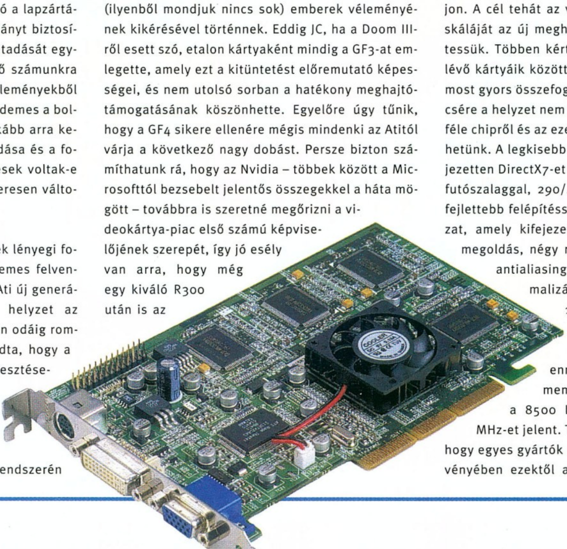
Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

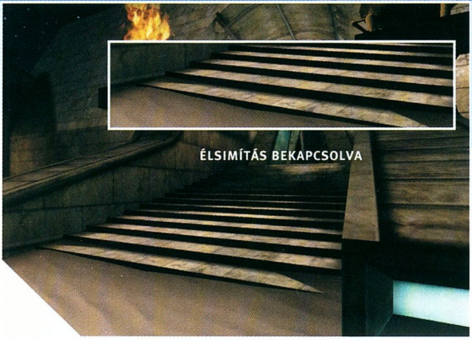
ATI BAJNOKSÁG

Catalyst és sánta Parhelia. Röviden talán így foglalhatnánk össze az elmúlt hónap történéseit a videokártya fronton, ahol bekövetkezett végre a csoda és az Ati Catalyst néven kiadta az új meghajtó-készletét, továbbá az első Matrox Parhelia szállítmányok megérkeztek a boltok polcaira. Mindkét esemény önmagában is elegendő lett volna ahhoz, hogy az Aopen Aelous (GF4 Ti4200) után folytassuk a videokártya-tesztjeink sorát, ám a július elejét ezúttal mégis az Ati kártyák teljesítményváltozásának szenteltük. Ennek az egyik oka, hogy a Parhelia végül nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, azaz 3D-ben igen mérsékelt teljesítményt hozott. Az AnandTech mérései alapján a kártya sorra a GF4 és az Ati Radeon 8500-asok mögött végzett, és leginkább kristálytiszta képével valamint kiváló minőségű FAA (Fragment Anti-Aliasing) támogatásával hívta fel magára a figyelmet. Mindenképpen érdemes John Carmack szavait is felidéznünk, aki a jelenlegi helyzetről a következőképpen vélekedett: „A meghajtók közel sem tökéletesek, azonban biztos vagyok benne, hogy a Matrox előbb vagy utóbb kiküszöböli a hibákat. Az első 256 bites, DDR alapú kártyához képest a teljesítmény nagyon elszomorító képet fest. A drivereket megkerülve terheltem a memória-alrendszert és a tapasztalataim szerint az új kártya meg sem közelíti a GF4-et. Az alapvető hardveres támogatás kielégítő, a fragment flexibility jobb, mint a GF4-ben, az ATI 8500 viszont itt is előnyre tett szert. Egy későbbi, alacsonyabb csíkszélességű maggal talán versenybe szállhat." Sajnos a hazai forgalmazó a lapzártáig nem tudott a PCG részére tesztpéldányt biztosítani, így a személyes tapasztalataink átadását egyelőre kénytelenek voltunk a következő számunkra halasztani. Mindenesetre az a fenti véleményekből is tisztán látszik, hogy egyelőre nem érdemes a boltokba rohannunk Parheliáért, ezért inkább arra kerestünk a választ, hogy a Catalyst kiadása és a folyamatosan csökkenő árak vajon képesek voltak-e újra átrendezni a videokártyák rendszeresen változó rangsorát.

Lendületben az Ati? A történések lényegi fonalát valahol az idei E3-on érdemes felvennünk, ahol az id soft a Doom III-at az Ati új generációs videokártyáin mutatta be. A helyzet az Nvidiások szemszögéből nézve egészen odáig romlott, hogy John Carmack azt is elmondta, hogy a véleménye szerint az Ati a jelenlegi fejlesztéseivel pillanatnyi előnyre tett szert a vetélytársaival szemben (ugye ezekből nincsen túl sok). A pletykák szerint mindez annak volt köszönhető, hogy amíg az Nvidia az Xbox grafikus rendszerén dolgozott, addig az atisok megragadták a kínálkozó lehetőséget, és játékfejlesztőkkel szorosan egyeztetve a közös igényeknek megfelelő irányba terelték az R300-as projekt szekerét. További sikeres lépésnek volt tekinthető a kanadaiak reputációjának növelése kapcsán, hogy rögtön az E3 után kiadtak egy új meghajtó-készletet, amely Catalyst néven vált ismerté. Számunkra nem kétséges, hogy ez a jól csengő név egyben azt is igyekezett mindenkiben tudatosítani, hogy az Atinál leszámoltak a korábbi szoftveres nehézségeikkel, és jelenleg már ott tartanak, hogy képesek felvenni a kesztyűt a „detonátor csapat" gyilkos hatékonyságával szemben. Ezzel el is érkeztünk napjainkhoz, amikor is a Matroxnak sajnálatos módon elsőre nem sikerült igazán tökéletesre csiszolnia a Parheliát, így nem meglepő, hogy jelenleg az egész piac nagy érdeklődéssel tekintget az Ati felé. Egyrészt úgy tűnik, hogy a sikeresebbnek tekinthető kanadai gyártó egyelőre lendületben van, másrészt pedig a körülmények olyan szerencsésen alakultak, hogy az Ati történelme során ismét hajlamosak vagyunk „most vagy sohát" emlegetni. Ugyan az új chipjük pontos paramétereit egyelőre homály fedi (még a gyártása során használt csíkszélesség is kérdéses), azért az jó előjelnek tekinthető, ha a játékfejlesztők élükön JC-kel pozitívan ítélik meg. Emlékezzünk csak vissza, hogy az id soft legendás programozója azért nem szokott a témában félrebeszélni, sőt egyes beszámolókból kitűnik, hogy a hardverfejlesztések ezen a vonalon valóban a hozzá hasonló kaliberű (ilyenből mondjuk nincs sok) emberek véleményének kikérésével történnek. Eddig JC, ha a Doom III-ről esett szó, etalon kártyaként mindig a GF3-at emlegette, amely ezt a kitüntetést előremutató képességei, és nem utolsó sorban a hatékony meghajtótámogatásának köszönhette. Egyelőre úgy tűnik, hogy a GF4 sikere ellenére mégis mindenki az Atitól várja a következő nagy dobást. Persze bizton számíthatunk rá, hogy az Nvidia – többek között a Microsofttól bezsebelt jelentős összegekkel a háta mögött – továbbra is szeretné megőrizni a videokártya-piac első számú képviselőjének szerepét, így jó esély van arra, hogy még egy kiváló R300 után is az Ati azonnali ellencsapást lesz majd kénytelen megedzselni. Végül talán még azt érdemes megemlítenünk, hogy jelenleg az Nvidia gyártja a piac legütőképesebb kártyáit mind a non plusz ultra, mind pedig az ár/teljesítmény kategóriákban, illetve hogy az R300 eljövetelére egyelőre semmiféle pontos jóslat nem létezik. Felröppentek hírek, melyek szerint már július közepén legyártják az első komolyabb mennyiséget, de azért ez igen meglepő lenne. Bárhogy is, érdekes időszak elé nézünk, és nem kétséges, hogy a következő PCG-ban is bőven lesz miről beszámolnunk.



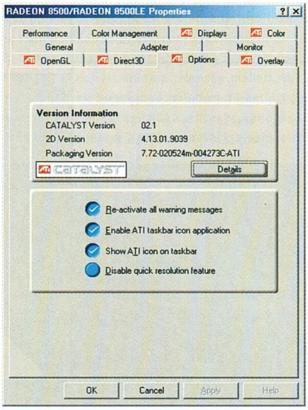
Régi ismerősök. Közel 34 fokos melegben kezdünk hozzá a jelenlegi tesztünkhöz, így a töméntelen mennyiségű hideg Cola és jeges tea (akarom mondani, 100 százalékos narancslé) beszerzését követően az első lépésünk a szekrényben porosodó GlobalWin CAK38 hűtőhöz vezetett. A tesztkonfiguráció részletes paramétereit a cikkhez mellékelt táblázat tartalmazza. Kiegészítésképpen talán csak annyit, hogy itt is az Aelous (PCG 2002/07/108-110. oldal) bemutatkozása során használt AMD-s platform mellett maradtunk mindössze annyi változtatással, hogy a VIA KT266A-s alaplapot (Soltek SL-75DRV4) VIA KT333-asra cseréltük (Soltek SL-75DRV5). Kicsit összevetve a két egyébként teljesen hasonló konfigurációval mért adatainkat, azt kell mondanunk, hogy a 333 MHz-es DDR memória modul bevetése semmilyen látványos gyorsulást nem hozott, de ez tulajdonképpen tudvalevőnek nevezhető. Ettől még esetünkben is létezhetett a komolyabb összehasonlítások során kimutatható pár százalékos javulás, de azért azt látni kell, hogy a hasonló fejlesztéstől (266 MHz vs. 333 MHz) látványos teljesítményjavulást senki ne várjon. A cél tehát az volt, hogy az Ati teljes termékskáláját az új meghajtókkal megerősítve szerepeltessük. Többen kértétek, hogy nézzük át a piacon lévő kártyáik közötti különbséget, így következzen most gyors összefoglaló erre vonatkozólag. Szerencsére a helyzet nem kritikus, hiszen „mindössze" 3-féle chipről és az ezek köré épülő kártyákról beszélhetünk. A legkisebb a 7500-as változat, amely kifejezetten DirectX7-et támogató kártya, két renderelő futószalaggal, 290/460 MHz-es órajelekkel. Ennél fejlettebb felépítéssel rendelkezik a 8500-as változat, amely kifejezetten DirectX8.1-re kihegyezett megoldás, négy renderelő futószalaggal, fejlett antialiasing és memória-sávszélesség optimalizáló képességekkel (HyperZ-II), 1.4-es pixel shader támogatással és 275/550 MHz-es órajel-értékekkel. Végül létezik ennek egy alacsonyabb mag- és memória-órajelre állított változata, a 8500 LE, amely többnyire 250/480 MHz-et jelent. Többnyire, hiszen elképzelhető, hogy egyes gyártók a memóriák minőségének függvényében ezektől az értékektől esetleg eltérnek.


ÉLSIMÍTÁS BEKAPCSOLVA

ÉLSIMÍTÁS KIKAPCSOLVA

Természetesen, ha a helyzet ilyen egyszerű lenne, a változatok kevesebb magyarázatot igényelnének:). Azonban, amióta az Ati kiadta a kezéből az Ati chippel szerelt kártyák gyártásának a kizárólagos jogait, azóta már itthon is számos tajvani gyártó Radeon alapú megoldásával találkozhatunk. Ezek főleg az olcsóbb kategóriát célozták meg, azaz a 7500-as chipre épülnek, de található közöttük 8500 LE, sőt 8500-as kártya is 128 MB-os kivitelben is. Az sem mellékes, hogy egyes típusok annyira noname-ek, hogy az árlistákban is csak Ati Radeonokként szerepelnek, de persze ettől még nem az eredeti és vélhetőleg jobb minőségű kanadai változatokkal van dolgunk. Ezekre érdemes tehát figyelni, illetve arra, hogy pár ezer Forint többletért mind a három kártyából léteznek már 128 MB-tal szerelt modellek is. Elméletben ez a mennyiség a jövőre nézve indokolt lenne, de ha most vásárolunk kártyát, akkor ebben az árfekvésben tulajdonképpen ez a generáció már nem ajánlott. Na, de ne szaladjunk az értékeléssel ennyire előre:).

Azért, hogy sikeresen bemutassuk a teljes választékot, a Radeon 7500 és 8500 kapcsán eredeti Ati kártyákat, a 8500 LE esetében, pedig noname delikvenst használtunk. Az előzetes információk alapján az utóbbi tűnt a legjobb vételnek, ezért csak remélni tudjuk, hogy a szereplése egyben jól reprezentálja a legtöbb olcsó megoldást, illetve hogy ezek között jelentős minőségbeli eltérés nincsen. Ellenfélként természetesen felvonultattuk az Nvidia teljes termékpalettáját, így ez a teszt tulajdonképpen egyfajta átfogó helyzetjelentésnek is tekinthető (a pontos dátum 2002. július 7-8.). A GF3 Titanium 200 és a GF4 MX 440 kapcsán az Abit Siluro, a GF4 4200 és 4600 esetében pedig a Leadtek Winfast családot választottuk. Minden együtt volt tehát ahhoz, hogy a régi ismerősökkel jó kis bulit csapjunk a szerkesztőségben. A benchmarkok alapján tisztán látszik, hogy az alsó kategóriában a Radeon 7500 és a GF4 MX vívják a harcukat, híján mindenféle gyanúsan csengő képességnek, mint például a pixel shaderek. Azt, hogy ez milyen veszteséget jelent, a mellékelt képeink igyekeznek demonstrálni. A csata egyébként ingadozó, és jobbára eldöntetlen képet mutat. Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy 800x600-ban 32 bites színmélység mellett ezek a kártyák tökéletesen alkalmasak még az utóbbi idők FPS-einek zavartalan futtatására is. Technológiailag a felépítésük nem előremutató, és valószínűleg az év végén megjelenő játékok majd alaposan megfektetik őket, de jelenleg kedvező áron jó teljesítményt hoznak. Esetleg belecsaphatunk általuk az eggyel nagyobb felbontásba is, arról nem is beszélve, hogy a kevésbé hardverigényes programok egyenes száguldoznak majd rajtuk. Egy szintet feljebb lépve kissé megdöbbenten tapasztaltuk, hogy a Radeon 8500-as valósággal lezúzza a korban hozzá hasonló vetélytársát a GF3 Ti200-at. Régi kedvencünk 1024x768-ig még csak-csak állja a sarat, de ezt követően erőteljes Ati fölény mutatkozik meg. Nem elfelejtendő viszont, hogy a Radeon 8500 még mindig jelentősen drágább, mint a Ti200 tehát itt az áraknak megfelelően alakul a teljesítmény is. Nem beszélve arról, hogy a 30 ezer forintnál kicsit drágább Ti200-asok kiválóan alkalmasak arra, hogy 1024x768-ban teljes részletességgel futtassák például az AVP2-t vagy a JK2-t, illetve a pixel shader támogatásnak hála, esetükben semmilyen „különleges“ vizuális hatásról nem kell lemaradnunk. Természetesen mindez igaz a 8500-ra, illetve a 8500 LE-re is, amely már viszont valamivel kevesebb pénzért (olyan 40 ezer forint), de nagyjából a Ti200-zal megegyező eredményeket hozott. A Titanium 4600 valahol a mezőny felett lebeg a sebességével és az árával is minden programban és szinte minden felbontásban magáénak tudva a leggyorsabb megoldásnak járó pálmát. 1280x1024-ben 8500 pontot tekert 3D Markban, majdnem 110 fps-t Team Arena alatt, és sem a JK2, sem a Comanche4 nem tudta a több kártyához hasonlóan megfektetni. Egészen döbbenetes! Ettől kicsit lemaradva a 4200-as is vidáman számolgatott, bár a nyakában végig ott loholt a Catalysttel megerősített Radeon 8500. Kicsit felidézve az első Radeon 8500-tesztünk alkalmával mért eredményeinket (2001/12-es szám), igen megnyerő teljesítménynövekedésnek lehetünk tanúi. Igaz, azóta az 1,4 GHz-es TB-öt 1900+-os XP-re cseréltük (1,6 GHz), így a benchmarkokon ez is lendített valamennyit. A végső következtetések levonása előtt még tettünk egy kitérőt, amely alkalmas volt arra, hogy tisztább képet kapjunk a közeljövőre vonatkozóan.



RADEON (9000) 9700?

Egészen a lapzártáig (július 11.) nem érkezett hivatalos információ arra nézve, hogy az R300-as chippel szerelt Radeon 9700-as kártyák mikor kerülnek a boltok polcaira. A pletykák szerint az Ati pár napon belül bemutatja az új 3D gyorsítót, és vélhetőleg még a hónap vége előtt elindítja az első szállítmányokat a kiskereskedelmi csatornák felé. Hitelesnek tűnnek azok az információk, miszerint az R300 107 millió tranzisztort tartalmaz (nyolc renderelő futószalag, négy vertex shader egység), 15 mikronos gyártástechnológiával készül, és a kártya megközelítőleg 315/700 MHz-es mag- és memória-órajelen fog üzemelni. Elméletileg a 9700-as jelzésben az első szám a teljes DirextX9 támogatásra, a 700 pedig a memóriák órajelére utal. Némi félreértésre adhat okot, hogy nagyjából erre az időpontra várható az RV250-es chipre épülő Radeon 9000-es széria is, amelynek eltérő változatai módosított 8500-as architektúrára épülnek majd. A megnevezés ésszerűségét többen máris kifogásolták, és hasonlóan megtévesztőnek érezik, mint korábban az Nvidia GF4 MX feliratait (ugye, ezek a modellek felépítésükben közelebb állnak a GF2-esekhez, mint az új generációs GF4-ekhez). Amennyiben a megjelenési dátumok hitelesnek bizonyulnának, akkor a következő PC Guruban, már részletes R300-as (vagy bármi legyen is a neve) teszttel jelentkezhetünk.

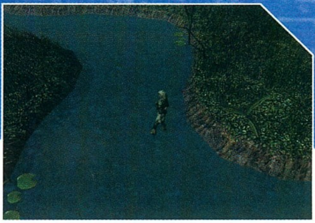
UT2003. Az említett kitérőt az időközben béta szintén elérhető Unreal Tournament 2003 tette lehetővé. Magát a programot itt most nem méltatnánk (bár nehéz megállni), de azért az egyértelmű, hogy a csapatnak nem okozott nagy nehézséget, hogy akár éjjel 3-kor is leüljünk elé, és a segítségével a videokártyák hosszan tartó tesztjébe kezdjünk. Talán kisebbfajta csodának tekinthető, de Sasa GF256-os, Celeron700-as otthoni konfigján (így dőlnek meg a legendák:)) a program életképesnek bizonyult, de csak abban az esetben, ha a textúratömörítést és a részletes textúrákat kikapcsoltuk, továbbá eltekintettünk a botok behívásától, illetve a felbontást 800x600-ra állítottuk. Ebből esetleg az a tanulság, hogy pályanézegetésre GF1 is megteszi, de ha érdemben akarunk majd játszani vele, ahhoz viszont erős konfiguráció ajánlott. Némi kártyacsere, számtalan felbontásváltás és beállítás-módosítás után a következő tapasztalataink születtek: 800x600-ban teljes grafikai részletesség mellett (ez persze nem tartalmaz AA-et és anisotropic filteringet) az UT2003 kiválóan futott

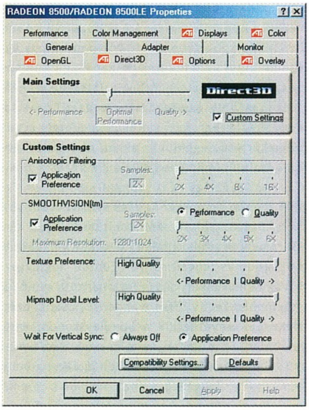
	3DMark2001 SE	Jedi Knight II	Team Arena	Comanche 4
Ati Radeon 7500 64 MB (290/460 MHz)				
800x600	6382	71.2	109.3	28.99
1024x768	5695	70.8	94.8	28.12
1280x1024	4482	62.5	59.5	25.66
1600x1200	3455	46	42.6	20.51
Ati Radeon 8500 LE 64 MB (250/480 MHz)				
800x600	9196	71.3	111.1	31.15
1024x768	7985	70.2	107	30.22
1280x1024	6347	67.2	86.5	26.99
1600x1200	4788	55.2	61.7	17.91
Ati Radeon 8500 64 MB (275/550 MHz)				
800x600	9780	72.2	110.5	30.92
1024x768	8721	71.1	109.9	30.79
1280x1024	7201	67.8	99.3	28.27
1600x1200	5675	57.5	76.4	18.89
Nvidia GeForce4 MX 440 64 MB (270/400 MHz)				
800x600	6414	71.5	109.3	33.19
1024x768	5580	71.4	100.4	30.74
1280x1024	4170	65.7	75.1	25.29
1600x1200	3089	51.4	53.7	18.22
Nvidia GeForce3 Titanium 200 64 MB (175/400 MHz)				
800x600	7707	69.2	111.2	32.75
1024x768	6730	67.6	105.8	30.61
1280x1024	5387	59.3	84.7	26.06
1600x1200	4147	43.3	62.1	20.06
Nvidia GeForce4 Titanium 4200 64 MB (250/510 MHz)				
800x600	10441	73.3	113.6	37.27
1024x768	9328	72.9	113.5	37.1
1280x1024	7525	72.6	107.4	36.24
1600x1200	5970	66.8	92.1	30.89
Nvidia GeForce4 Titanium 4600 128 MB (300/650 MHz)				
800x600	10995	73.6	111.2	36.78
1024x768	9964	73	111.1	36.74
1280x1024	8486	72.9	108.1	36.4
1600x1200	7034	71.7	98.2	32.9

Tesztgép konfiguráció: Soltek SL-75DRV5, AMD Athlon XP 1900+, Samsung DDR 333 MHz 512 MB, IBM 75 GXP 40 GB 7200 RPM, Philips PSC-705, Pioneer 106S, GlobalWin CAK38
Videokártya meghajtók: Nvidia Detonátor 29.42, Ati Catalyst 0.21, Ati Catalyst Radeon (7.72) referencia driver

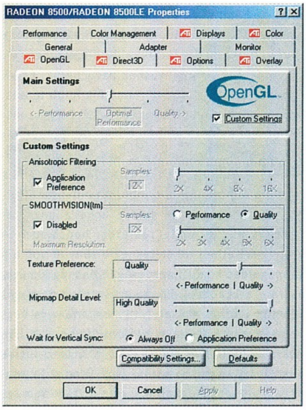
A TESZT SORÁN A PC GURU PARTNERE VOLT:

Soltek SL-75DRV5, Leadtek Titanium 4200, (Winfast A250 LE TD)
Kelly-Tech Kft. Tel: 350-1246





Titanium 4200-ason. CTF-et játszva az egyik közepes méretű pályán (Maul) ez 30-40 fps-t jelentett, míg összehasonlításképpen ugyanez a pályarész ellenfelek nélkül olyan 60-70 fps-t eredményezett. Amennyiben kikapcsoltuk a textúratömörítést és csökkentettük a textúrák méretét, akkor a sebesség tovább nőtt (40-50 fps), viszont minden egyéb beállítás kikapcsolása, vagy például a geometriai részletesség csökkentése további gyorsuláshoz már nem vezetett. Hasonlóan kedvező körülmények jellemezték az 1024x768-as felbontást is, viszont 1280x1024-ben már megkezdődött a hanyatlás, amely 1600x1200-ban teljesedett ki, amikor is a sebesség elérte a játszhatatlannak nevezhető 20 fps-t. Az első csere után a Radeon 8500-as is (generációs különbség ide vagy oda) meglepően jól kezdett, de pár menet után végül megállapítottuk, hogy az a néhány fps veszteség, amit a program az Ati kártya révén a Ti4200-hoz képest elszenvedett, az bizony, ha csak finoman is, de mindenképpen érezhető. Talán, ha korábban nem szembesülünk a jobb teljesítménnyel, akkor elsiklunk a jelenség mellett, de a friss élmények birtokában, mindezt túlontúl nagy kompromisszumnak éreztük. Lényeges változást a fentiekhez képest a Ti4600-as bevetése sem jelentett (nagyon kicsit volt gyorsabb, mint a Ti4200-as), sőt a versenyben a Radeon 7500-as és a GF4 MX is tisztességgel helytállt. Ebből leszűrhető az, hogy a látvány rovására a gyengébb kártyákon is UT2003-azhatunk majd, sőt a program olyan megoldásokat használ, hogy még a pixel shader támogatást nélkülöző kártyákon is megfelelően tükröződő vízfelületeket képes megjelenteni.



Ismét csak Ti4200. A benchmarkokkal, az UT2003-mal, a Neverwinter Nights-szal és az árlistákkal eltöltött órák eredményeképpen megszületett a végső konklúzió, amely vásárlási tanácsadó formájában gyakorlatilag megerősíti az Aopen Aelous tesztünk során beigazolódott feltevéseinket.

E szerint az időközben további árcsökkenést megélő Titanium 4200-as kártyák a maguk nettó 38-40 ezer Forintos áraikkal abszolút befutóknak számítanak, ezért ha nagyságrendileg ennyi pénzt szeretnénk videokártyára áldozni, akkor érdemes kifejezetten rájuk koncentrálnunk. Ezen az árszinten mozognak a Radeon LE kártyák is, amelyek a Ti4200-asok belépésig mindenképpen figyelemre méltó alternatívát képviseltek.

Kitérve az Ati sorozatára azt állapíthatjuk meg, hogy az egyre újabb meghajtókkal jelentős sebességnövekedést könyvelhetnek el, és ilyen értelemben a kanadai cég végre a driverek hatékonyságát tekintve is az Nvidia méltó vetélytársává avanzsálódott. Ez mind szép, de értelemszerűen a közel egy éve megjelent kártyái nem tudják felvenni a versenyt a legújabb GF4 Titanium szériával, bár egetverő különbségeket azért nem érzékelhettünk.

Új kártyaként már nem érdemes Radeon 8500-at vagy 8500 LE-t vásárolni, hiszen a Ti4200 ezen az árszinten mozog, tehát ha valaki igazi Ati fan, akkor az egyetlen járható út, hogy leporolja otthon a 8500-at, telepíti a Catalystet, és árgus szemekkel lesi a netet, hogy az R300 eljövetele mikor várható.

TIMEDEMO

Sokan kérdezitek, hogy miként lehetséges a timedemók futtatása. Ugye ez a 3DMark2001 SE kapcsán teljesen egyértelmű (itt a legújabb, 330-as változatot telepítettük), a Quake3 Team Arenában pedig a következő módon tehetjük meg: írjátok be a konzolba, hogy \timedemo 1, majd enter után, hogy \demo mpdemo1. Valamivel bonyolultabb a helyzet a Jedi Knight2-ben, ahol viszont ezek a sorok lesznek célravezetők (a konzolt a shift és a tilde billentyűk együttes lenyomásával aktiválhatjuk):

devmap ffa_bespin
timedemo 1
disconnect
demo jk2ffa

A végeredményről szintén a konzol tanúskodik a Quake3-tól annyiban eltérő módon, hogy ezúttal az értékek szemrevételezéséhez a page uppal felfelé kell görgetnünk a sorokat. A Morrowindben és a Team Arenában a beépített fps-mérőt használtuk, míg a Neverwinter Nightsban a Fraps volt a segítségünkre. Ennek az utolsó változatát a **www.fraps.com/download.htm**-ről tölthetitek le.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

NVIDIA GF4 TI4200 ÖSSZEHASONLÍTÁS

GF4 Titanium 4200 teszt. Folytatjuk a júliusi videokártya-tesztjeink sorát ezúttal az előző oldalakon kiválóan szerepelő Titanium 4200-as kártyák további szerepeltetésével. Az ok egyértelmű, hiszen ha kicsit is a jövőre nézve szeretnénk grafikus kártyát vásárolni, és nem akarjuk indokolatlanul szórni a pénzt (Titanium 4600), akkor máris elérkeztünk az Nvidia közép-felső kategóriás modelljéhez, a Titanium 4200-hoz. Persze a folyamatosan csökkenő áraknak köszönhetően a kártyák iránt már itthon is jelentősen megnőtt a kereslet, így nem meglepő, hogy a kiskereskedelmi boltokban egyre bővülő választékkal találkozhatunk. Abit, Asus, Innovision, Leadtek, Aopen, hogy csak a legismertebbeket említsük. Ezek között is található 64 és 128 MB-os változat, az árak pedig nettó 40 és 55 ezer Forint között mozognak. Utóbbiért már hazavihetjük a full extrás változatokat, VIVO kivitelben, 128 MB RAM-mal és mindenképpen figyelemreméltó bundlelal. Mivel a PCG-ban, már jó ideje nem teszteltünk Asus videokártyát, most úgy gondoltuk, hogy a Ti4200 kapcsán megfelelő alkalom mutatkozik a visszatérésre. A 94. oldalon jól láthattuk, hogy a Leadtek Winfast A250 LE TD (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért a Leadtek Ti4200) a várakozásoknak megfelelően teljesített az Ati kártyákkal kiegészített mezőnyben, így most arra voltunk kíváncsiak, hogy ezek az eredmények hogyan viszonyulnak majd egy másik nagynevű gyártó modelljének eredményeihez.

Asus, Leadtek. Az összehasonlítás során szándékosan nem törekedtünk teljesen hasonló képességekre, hogy a teszt közben le tudjuk mérni, mit is jelent a 64 és a 128 MB közötti különbség, és hogy pontosan milyen teljesítménybéli eltérések mutatkoznak az eltérő mag- és memória-órajelek hatására. Külsőre mind a két kártya igen jellegzetes. Az Asusnál ez bíbor-lila nyákot, aranyszínű ventilátort és a Voodoo5-ösöket idéző méretet jelentett, míg a Winfast esetében a Leadtek már szokásosnak nevezhető ezüstszínű hűtőbordáit. Utóbbiak kevésbé voltak súlyosak, mint a zászlóshajójuk esetében (Ti 4600), de így is robosztusnak nevezhetők, és kiterjednek a GPU-n kívül a memóriák felületére is. A 260/550 MHz-re állított V8420-as 3DMark2001-ben az összes felbontásban 200-300 pontot rávert a WinFast Ti4200-ra. A Team Arenában a fölény már nem volt ilyen egyértelmű, hiszen itt a gyorsabb memóriák csak 1600x1200-ban jelentettek némi előnyt. Érdekesség, hogy a nagy reménységünk, a CodeCreatures benchmark – amely elméletben tökéletesnek bizonyult volna a két megoldás közötti sebességkülönbség kimutatására – a Leadtek kártyán egyszerűen nem volt hajlandó lefutni. Ha lefutott, nem írta ki a végeredményeket, de az is előfordult, hogy a kép örökre elsötétült a helyzet előtt tanácstalanul álló teszterek nagy szomorúságára. Ezen a detonátor és a VIA 4in1 meghajtók újratelepítése sem segített, így a táblázatban végül ezek a kockák üresen maradtak. Elsőként igyekeztünk a Winfast hátrányát ledolgozni, ezért a coolbits segítségéhez folyamodtunk, amely a detonátorpanelbe beépülve lehetőséget biztosít az órajelek emelésére. Óvatos kezdés után végül eljutottunk a 290/610 MHz-es értékekhez, amelyekkel az Asus kártya előnye már semmivé foszlott. Ekkor azt gondoltuk, hogy ez az emelés viszi majd el pálmát még akkor is, ha a vetélytárs a magasabb alapértékeknek köszönhetően az első helyet nyilvánvalóan visszaszerzi majd. Ez nem is akárhogyan sikerült neki, hiszen a mindenféle hűtést nélkülözni kénytelen 3,3 ns-os memóriamodulok végül is egészen 680 MHz-ig működőképesek maradtak. Mindez a 295 MHz-es magórajel-emeléssel párosítva 3DMark2001-ben stabil, 800 pontos emelkedéseket hozott, sőt 1600x1200-ban még valamivel ennél is többet (940 pont). A szintetikus benchmarkok mellett napirenden volt az UT2003 is, amely érezhetően folyamatosabban futott a 128 MB-os kártyán, legalább is akkor, ha a teljes grafikai részletesség mellett törtünk karót.

Ronda, de gyors. Az első szemrevételezést követően kicsit alábecsültük az Asus kártyát, amely végül is minden nehézség nélkül hozta a Ti4600-as teljesítményét. Fontos megjegyezni, hogy mind a két kártya tartalmazott videó ki- és bemeneteket (VIVO) továbbá DVI csatlakozót. Értékesnek nevezhetjük a bundle-öket is, amelyek mindkét esetben tartalmaztak szoftveres DVD-lejátszót, illetve az alábbi játékprogramokat:

Asus V8420 deluxe: Aquanox, Mindnight GT, játékválogatás

Leadtek A250 LE TD: Aquanox, Rouge Spear Black Thorn, Master Rally

	3DMark2001SE I.	3DMark2001SE II.*	Team Arena	Commanche4	CodeCreatures
Leadtek Winfast A250 LE TD 64 MB (250/513 MHz)					
800x600	10282	10545	112.1	35.97	-
1024x768	9109	9605	110.9	35.34	-
1280x1024	7493	8081	103.7	34.52	-
1600x1200	6006	6615	87.3	29.91	-
Asus V8420 delux 128 MB (260/550 MHz)					
800x600	10485	11289	111.2	35.57	-
1024x768	9466	10267	111.1	35.56	23,3/35
1280x1024	7874	8788	105.4	34.98	18,4/23
1600x1200	6368	7308	91.8	33.3	14,7/19

** Emelet órajelekkel mért adatok*

Tesztgép konfiguráció: Soltek SL-75DRV5, AMD Athlon XP 1900+, Samsung DDR 333 MHz 512 MB, IBM 75 GXP 40 GB 7200 RPM, Philips PSC-705, Pioneer 106S, GlobalWin CAK38

Végső konklúzió, hogy bár nem kevés pénzért, de mindkét termék esetében kiváló minőséget kapunk. Ugyan a jelen játékait a 64 MB nem korlátozza, de például az UT2003 tapasztalatiból adódóan érdemes a 128 MB-os változatokat preferálnunk, ebből is a jobb minőségű memóriával szerelteket.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

> HELLY-TECH KFT.
Tel: 350-1246

> RAMIRIS-RUBIN RT.
Tel: 412-4300

LEADTEK WINFAST TV 2000 XP

Szinte valamennyi tajvani gyártónál megfigyelhető az a törekvés, hogy az alaptevékenység megtartása mellett kínálatukat fokozatosan újabb és újabb típusú termékekkel bővítsék. Jó példáját adja ennek az az Asus és MSI, amelyek az „egyszerű“ alaplapgyártáson túllépve mára a világ legnagyobb grafikuskártya-gyártóinak egyikévé nőtték ki magukat. A nagyok nyomdokain haladva számos „kisebb“ cég is megpróbálkozott eme üzleti modell lemásolásával, elég csak a mára virágzó videóvezérlő-bizniszt magáénak tudható Abitra gondolnunk. Lényegében hasonló, bár ellentétes irányú utat járt be a Leadtek is, amely miután igencsak előkelő pozíciókat vívott ki magának a 3D gyorsítók piacán, az alaplap- és multimédia-kiegészítők gyártásában vélte megtalálni a növekedés lehetséges irányát - ennek eredménye a most bemutatásra kerülő WinFast TV 2000 XP TV/FM tunerkártya is.

Az összeállítást tartalmazó, megnyerő sárga-kék színben pompázó, és a három dimenzióból nem túlságosan nagy szeletet kihasító dobozban a PCI 2.2-es szabványnak is megfelelő tunerkártyán kívül lényegében az összes olyan kiegészítő megtalálható, amelyikre csak szükségünk lehet. Ennek megfelelően a meghajtóprogramokat és az alkalmazásokat tartalmazó CD-n és a felhasználói kézikönyvön túl egy FM antennakábelnek, egy SVHS/RCA Y-kábelnek, egy szabványos audiokábelnek, valamint egy távirányítónak és a hozzá tartozó infravörös érzékelőnek is birtokába jutunk.

A sort a kártya tulajdonságaival kezdve: az eszközön a méretes fémburkolat mögé rejtett átalakítón és a kevésbé méretes (mondhatni miniatűr) tunerchipen kívül kétségkívül a nem kevesebb, mint hat csatlakozó a legfeltűnőbb jelenség. Ezek között éppúgy megtalálható a működéshez feltétlenül szükséges FM és TV antenna/kábelbemenet, mint a fent említett Y-kábelhez tartozó S-V/CVBS (na, ilyenről sem halottam még) bemenet, az audio ki- és bemenet, valamint az infravörös szenzor konnektora. A csatlakozókkal kártyánkat tehát lényegében bármilyen erre alkalmas „külső“ eszközzel összeköthetjük, legyen az videomagnó, kamera, DVD-lejátszó, vagy akár erősítő, aktív hangszóró és PC-s hangkártya.

A kártya beszerelése és a szükséges csatlakozások kialakítása tulajdonképpen csak percek kérdése, csakúgy, mint a szoftverek telepítése – ehhez bizonyos minimális gyakorlat birtokában igazából a mellékelt útmutatóra sincs szükség. A meghajtóprogramok jelenlegi formájukban az MS Windows 98SE/ME, 2000 és - ahogy azt a termék elnevezése is jelzi - XP operációs rendszereket támogatják; nekünk ezúttal ME és XP alatt volt alkalmunk a tesztelésre. Nos, mindkét esetben csak pozitív tapasztalatokat szereztünk, a stabilitással a legcsekélyebb gond sem adódott. Hasonlóképp egy rossz szavunk sem lehet az alkalmazásokra sem, amelyeknek hála igazán nagyszerű minőségű képet élvezhetünk. Apropó, képminőség: mivel hosszabb ideje vagyok egy ATI All-In-Wonder Radeon elégedett, és egy USB csatolású PixelView tuner kevésbé elégedett felhasználója, alkalmam nyílott némi összehasonlításra is. Nos, az alapos ismerkedési periódus után csak azt mondhatom, hogy a WinFast TV 2000 XP lényegesen jobb minőségű képet produkál, mint a másik tajvani gyártó terméke, sőt, e téren még az ATI etalonnak tartott kártyájára is alaposan ráver.

Érdekes módon nem a képminőség az egyetlen terület, ahol a Leadtek gyártmánya a konkurencia felé kerekedik. Személy szerint nemrégiben még nehezen tudtam volna elképzelni, hogy létezik az ATI AIW-nél színvonalasabb szolgáltatásokat felvonultató multimédia eszköz. Pedig igenis létezik, ráadásul nem más, mint jelen írásunk tárgya: a WinFast TV 2000 XP videó- és audiórögzítési lehetőségei ugyanis egészen egyedülállóak. Az applikáció által már alapesetben is támogatott formátumok között éppúgy megtalálható az MPEG1/ MPEG2, a VCD és a DVD (direkt mentés .mov fájlokba!), mint az MPEG 3. Akinek ez sem lenne elég, az az alkalmazást lényegében bármilyen video és audio codeckel „összereszelheti“, vagyis a megfelelő segédprogram (p. DivX) megléte esetén pl. az MPEG4 formátumban történő rögzítés sem okozhat gondot.

Természetesen itt is megtalálható az előre programozott felvétel lehetősége, csakúgy, mint az olyan kényelmi szolgáltatások, mint a PIP és az egyes tévécsatornák automatikus megkeresése és finomhangolása. Az i-re a pontot a funkciókban nem különösképpen gazdag, de abszolút gondmentesen működő távirányító és az FM rádió-üzemmód teszi fel. Ha mindehhez még azt is hozzávesszük, hogy a Leadtek kártyája rendkívül kedvező, nettó 20 000 Ft alatti áron kerül forgalomba, akkor joggal mondhatjuk, hogy a WinFast TV 2000 XP az egyik legjobb választás lehet nemcsak a belépő szintű, hanem a középkategóriás tunerkártyák körében is.

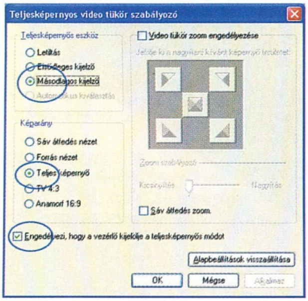
Joshua
joshua7401@hotmail.com

KELLY-TECH KFT.
Tel: 350-1246

■■■■■■■■■□

VIVODÁSOK NVIDIA MÓDRA

Megrögzött ATI-rajongóként számtalanszor előfordult, hogy amikor egy-egy parázs vitában az aktuálisan kapható ATI kártyákat védtem az Nvidia chipes vetélytársak képességeivel szembeállítva, akkor utolsó adu-ászként (mentve, ami menthető) az ATI termékek közismerten kiváló multimédiás képességeit állítottam csatasorba (ha már a frame/sec alapú tesztekben jól elpáholták a kedvencemet). Ezt kelletlenül, de minden Nvidia-fanatikus belátta, bár a fillrate-re kihegyezett, poligonbálványozó agyak nehezen értették meg, miért is kell multimédiás képesség a jó erős VGA kártyákra. Természetesen tudom, hogy TV-kimenet és a videó- (vagy tuner-) bemenet sok Nvidia alapú kártyán is előfordult, de egy-két Asus Deluxe modelltől eltekintve én ezeket a próbálkozásokat inkább csak megmosolyogtam. Ezek a szolgáltatások nem voltak használhatók – legalábbis nem olyan szinten és nem arra, mint azt a színes dobozokon olvashattuk a vásárlást megelőzően. Nem csupán a TV-kimenet és/vagy bemenet megvalósításáért felelős áramkör minősége a döntő, hanem az, hogy a grafikus chip és a megfelelően optimalizált vezérlőprogram miként képes ezt a plusz kimenetet/bemenetet kezelni. Kimenet szempontjából az első etalon ebben a témában a Matrox és az ő DualHead megvalósítása volt ugyebár. Nagyon megnyerő volt, hogy a másodlagos megjelenítő eszköz lehetett akár TV-készülék is, és a lejátszott, overlay (rálapolt) videók teljes képernyős megjelenítése a másodlagos kijelzőn olyasmit adott, amit azelőtt csak hardveres MPEG-dekóderekkel, célkártyákkal lehetett megoldani. Az ATI nem sokban maradt el a Matroxtól. A VIVO-s kártyák fantasztikus képminősége, majd a később bevezetett HydraVision olyan szolgáltatásokat adtak, amelyek a jó 3D képességekkel ötvözve egyértelművé tették a választást ama felhasználók számára, akiknek fontos volt a VGA kártya ilyen irányú alkalmazhatósága is (sajna a Matrox hamar lemaradt a 3D teljesítmény szempontjából). A hardveresen gyorsított MPEG-dekódolás, a gazdag és jól használható szoftverek mind az ATI mellett szóltak. Ha játék mellett a TV-n is szerettünk volna megtekinteni egy-két filmet, és a családi videók archiválása miatt sem szerettünk volna külön digitalizáló kártyát venni, akkor a TV-kimenetes, a VIVO-s, vagy durvább igények esetén az All-In-Wonder kártyák teljes értékű szolgáltatást nyújtottak a multimédiás terepen. Az Nvidia jelentős lépést tett, amikor bevezette a két megjelenítő támogatását, az Nview technológia – számomra - sokkal többet jelent, mint egy-egy kiemelkedő 3D teszteredmény. Nyilván nekem sem mindegy, hogy a GTA3 milyen részletességgel és minőségi beállítással fut a gépemen, de bizony nem adtam volna túl a VIVO-s ATI kártyámon, ha az új kártya TV-kimenete és -bemenete nem hozta volna a korábban megszokott színvonalat. Tessék megkapaszkodni, bizony hozta! Sőt, némely tekintetben túl is tesz rajta, legalábbis a vezérlőprogramok kiforrottsága terén az ATI még mindig hátul kullog. De ne rohanjunk előre, nézzük meg, milyen kártyákat sikerült kipróbálni. Az egyik vendég az MSI G4Ti4600 VIVO-s verziója, 128 MB RAM-mal a fedélzeten, a másik a Leadtek Winfast A250LE MyVIVO változata volt, 64 MB RAM memóriával (a Leadtek kártyán Ti4200 chip dolgozik). Mindkét kártyán a Philips 7108-as áramkör látja el a multimédiás feladatokat. Úgy láttam, hogy mostanában a drágább, márkásabb VIVO-s Nvidia kártyák mindegyikén ez a Philips chip található meg. Személy szerint nem sokat vártam ettől a cucctól (és úgy általában a TV-kimenetes, Nvidia alapú kártyáktól, főleg az ATI után), de nagyon kellemesen csalódtam. A TV-kimenet mindkét kártyán meglepően jó.



Sajnos gyári alapbeállítással a vezérlőprogram arra törekszik, hogy a teljes desktop minden hasznos pixele látható legyen a TV képernyőn is, ezért fekete gyászkeret látható körben. Itt meg kell állnunk egy pillanatra, hogy két dolgot tisztázzunk. A televízión látható adás képe általában egy kicsit kevesebb, mint ami az „adással" érkezik. A teljes kép csak olyan TV-ken látható, amelyek támogatják ezt („Hidden Inch" és hasonlóan fantáziadús neveket adnak ennek a szolgáltatásnak). Miért is van rejtve a kép egy része? Ugyanis a hagyományos képcsövek meglehetősen torz képet adnak – ha a kép szélét is látnánk, a girbegurba fekete keret nagyon illúziórombolő lenne, valamint az adás a legtöbb adó esetében nem lenne olyan tökéletes, van a széleken zavaros szmötyi bőven. Ezt rejti el a szemünk elől a hagyományos TV-készülék, ezt hívják „overscan"-nek is. A kifejezés arra utal, hogy a kép nagy biztonsági ráhagyással jelenik meg kijelzőn. A kártyák vezérlőprogramja (és az alap Detonator driver) ezzel tisztában van, így a desktop képét úgy rakja ki a TV-re, hogy az esetleges durva overscan tutira nem vágjon le belőle semmit – de mivel

Jelenszámunk hirdetői:

Acomp .... BII, 3
Balati Computers 111
CDABC 118
CD Galaxis 19
Hardwerem'96 91
Herta .... BIII
Kelly-Tech Kft .... BIV
mycom 99, 111
Qwerty 91
VTCD 107

nagy ráhagyással dolgoznak (a készülékenként eltérő overscan miatt ez szükséges) a legtöbb TV-n fekete keret marad a megjelenített desktop körül. A másik kérdés – részben már meg is válaszoltam –, hogy a számítógép-monitoron ugyanakkor egyenes vonalak miért lesznek a TV-n görbék. Kérem szépen, a TV-k ennyit tudnak. Egy olyan TV, amelyik abszolút nem torzít, és még overscanje sincs, többe kerül, mint négy csúcs PC együttesen. Az overscan figyelembe vétele ugyan jól jön akkor, ha dolgozni vagy játszani szeretnénk a TV-n (bár meg is érdemli, aki szövegszerkesztésre adja a fejét egy televízión), de ha filmeket akarunk nézni, akkor bizony jobb, ha a kép végig kifut, ahogy a TV-adástól is megszoktuk. Ennek a ki-bekapcsolása szerencsére nem olyan idegtépően reménytelen feladat, mint az egyes ATI kártyák használata esetén. Ugyan a gyári driver alapból nem támogatja, de mindössze a TVTool nevű szoftverre van szükség, amelyik majd minden Nvidia alapú kártyával használható, és a legtöbb, ismertebb TV-chipet is maradéktalanul kezeli. Én ezt a szoftvert használom a videókimenet hangolásához, a 6.5-ös változat az összes GF4 alapú kártyával boldogul. A program néha össze tud veszni a vezérlőprogramban beállított Nview paraméterekkel, de nem olyan nehéz megtanulni, hogy mit és hogyan szükséges beállítani a tökéletes kép elérése érdekében.

A TV-kimenet színei mindkét kártyán rendben voltak. A kép csak annyira volt torz, amennyire a TV maga (a manóba is, annak idején ezt nem néztem meg a vásárláskor). Értelemszerűen jobb az S-Video kimenetet használni, a kompozit csatlakozás mindkét kártya esetén láthatóan zavarosabb volt. Szerencsére az újabb készülékeken az S-Video bemenet már alapból megtalálható. Mind a két gyártó gusztusos kimeneti-bemeneti csatlakozásokat, feliratokkal jelölt multifunkcionális kábeleket mellékelt a dobozokba, ennek a két kártyának a kicsomagolása, és üzembe helyezése kész öröm volt. Nyilvánvaló, hogy a videókimenet szempontjából egyik kártya sem maradt el az ATI-nál megszokott minőségtől. A kényelmes beállítási lehetőségek jóvoltából a második kijelzőre (azaz a TV-re) küldött teljes képernyős lejátszás olyan egyszerűen aktiválható, hogy a sok drivergondtól megőszült ATI-rajongó csak a kalapját eheti irigységében. Ha például a MediaPlayerben, vagy más, overlay-t (rálapolást) használó programban a lejátszott videóanyagot párhuzamosan a TV-n (teljes képernyőn) is szeretnénk nézni, akkor a sima Klón beállítást kell használnunk az Nview fül alatt, és az „Átfedés beállítások" menüben a „Video tükör szabályozók"-nál kell csak néhány kattintást elvégezni (lásd a mellékelt képet!). Nagyon egyszerű – és nagyszerű! Legközelebb megnézzük, mit tudnak ugyanezek a kártyák a videóbemenet használatakor felmutatni, illetve a kártyák mellé kapott saját driverek, szoftverek képességeit is megvizsgáljuk.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

BLUETOOTH TESZT

Előző számunkban már betekintést nyerhettünk a vezeték nélküli hálózatok alapjaiba és az otthoni vezeték nélküli szabványnak szánt Bluetooth működésébe. Sorozatunk mostani része mélyebbre merül a Bluetooth-kompatibilis eszközök kommunikációjában; áttekintjük, hogyan hozhatnak létre hálózatot, és gyakorlati példákkal is szemléltetjük ezeket.

A X. században élt Kékfogú Harold dán király nem gondolta volna uralkodása közepette, hogy ezer évvel később kommunikációs szabványt neveznek el róla.

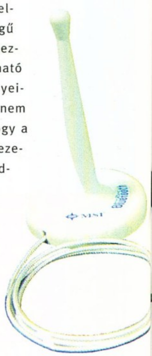
Ha a névvel a király hódításaira akartak célozni, kissé mellélőttek, legalább 2 évvel, hiszen a Bluetooth csak idén kezdi meg azt a terjeszkedési folyamatot, mely a kompatibilis eszközök számának növekedésével elérheti azt a kritikus tömeget, mely után már értelmetlen lesz Bluetooth chip nélküli eszközöket gyártani.

Úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk fellelni a kis hazánkban található Bluetooth-kompatibilis eszközöket, ha egyáltalán léteznek már. A PC Guru hardver akciócsoportja a bevetés során nem kis szerencsével olyan példányokra lelt, melyek sokszor csak egy napot tartózkodtak itthon demó célból, esetleg gazdájuk már várt rá valahol az országban. De nem ismertünk lehetetlent, időnként tesztelőből átképezve magunkat futárrá, mindenre jutott idő és lehetőség, így szinte teljes képet tudunk mutatni a Bluetooth felhasználásának lehetőségeiről – mindezt a tűzvonalból.

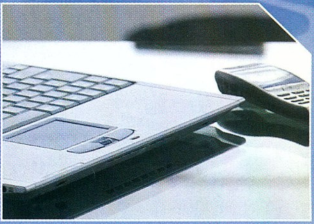
Először is nézzük át, mit is tud a Bluetooth, miért lesz ez jó nekünk, és egyáltalán, miért kell már 2 éve várni, hogy megérkezzen?

Ez utóbbira viszonylag egyszerű válaszolni, gondoljon mindenki az USB szabványra. Évekkel ezelőtt már létezett, sőt az első PII-es alaplapok már támogatták, mégis csak egy plusz csatlakozó volt a hátlapon, semmi több. Időnként lehetett az árlistákban látni hogy egy-egy scanner USB csatolós, de ezt sokan inkább meg se merték venni, mert mi van, ha inkompatibilitás lép fel, vagy ki tudja, milyen mágikus nyavalya szállja meg a gépet. Most pedig ott tartunk, hogy szinte minden, amit a géphez kell csatlakoztatni, USB csatolófelületű: egér, billentyűzet, PDA, nyomtató, scanner, digitális kamera stb. Tehát az elterjedés akadálya pont maga az eszközök hiánya volt, ez pedig egészen addig a saját farkát kergető macska esete, amíg nem lesz elegendő támogató cég ahhoz, hogy hirtelen minden kapható legyen USB kivitelben. A Bluetooth esetében most tapasztalhatjuk majd meg ezt a fordulópontot, megjelentek az első alaplapok, hálózati csatolók, valamint a Bluetooth chip a felsőbb kategóriás mobiltelefonokban is alapértelmezett.

A szabvány leginkább otthoni használatra készült, a cégeknél a sok helyen kiépített 802.11b szabványú vezeték nélküli hálózathoz kapcsolják a hasonló célú eszközöket. A Bluetooth 10 méteres hatótávolságot támogat legfeljebb 1 Mbites sávszélességű adatátvitellel, vagyis megérkeztünk a lakás és az ott található elektronikus eszközök igényeihez. Mert bizony a Bluetooth nem kifejezetten azért készült, hogy a mobiltelefonhoz ne kelljen vezetékkel csatlakoztatni a headsetet, hanem minden olyan célra, ahol elegendő az alacsony sávszélesség és a kis hatótávolság, mindez persze energiatakarékos működéssel.



Addig a Bluetooth működése igen egyszerű, míg két eszköz kapcsolódik össze, ilyenkor pont-pont kapcsolat jön létre, megtörténik a hitelesítés, és a beállításoktól függően akár éveken keresztül hozzá sem kell nyúlni az ilyen módon összelőtt párosításhoz. Azonban két eszköz nem eszköz, ha egy harmadik vagy negyedik lép be a hálózat hatókörébe, a kommunikáció rögtön megváltozik. Az eszközök egyike master lesz, a többiek pedig (legfeljebb 7-en) slave-ek. Ezt hívjuk piconetnek. A slave-ek a masteren keresztül tudják, hogy összetartoznak, a master tartja nyilván a slave-ek címeit. Egy master képes egyszerre 256



slave-et kezelni, de ezek közül mindig csak 7 lehet aktív, a többiek addig nem kommunikálhatnak. Ha két piconet találkozik, vagyis egy slave egyszerre két master hatókörében van, akkor sincs gond, ezt scatternetnek hívják, és ilyen esetben a slave egyszerre lehet része mindkét hálózatnak.

Nézzük végre, hogy mindezt jelenleg milyen eszközökkel tudjuk megvalósítani. Elsőként megkaptuk a világ első Bluetooth-kompatibilis alaplapját, az MSI 845E MAX2-BLR-t, melyhez egy kis dobozkában adják az alaplapra illeszthető Bluetooth kártyát és antennát. Az illeszthetőség fontos,

hiszen a csatolófelület egyelőre nem szabványos, csakis az MSI alaplapjain kiképzett tüskesorba lehet bedugni. A kártya hátulján két LED található, az egyik az üzemszerű működést, a hagyományosnak mondható kék LED pedig a Bluetooth-kommunikációt jelzi.

Mivel egyetlen Windows sem támogatja alapból a Bluetooth-eszközöket, ezért a megfelelő meghajtóprogramokat fel kell telepíteni. Telepítés után a képernyő jobb sarkában megjelenik a Bluetooth-eszközöket és -hálózatot menedzselő program ikonja, gépünk pedig kész a kommunikációra.

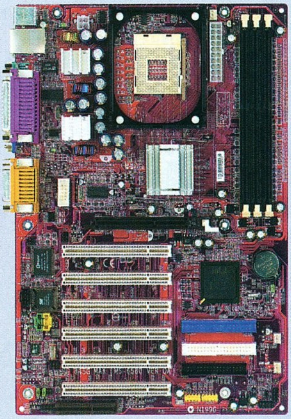
Hogy legyen mivel kommunikálni, szereztünk egy felsőkategóriás PDA-t, a Compaq iPAQ 3870-es kézi számítógépét. Az eszköz beépítve tartalmazza a Bluetooth chipet, a Pocket PC operációs rendszere pedig rövid beállítás után készenléti üzemmódba állt. A nem mindennapi csoda pedig megtörtént, az MSI alaplappal szerelt számítógépen elindítottuk a Bluetooth-kompatibilis eszközök keresését, pár másodperc múlva pedig megtalálta a dohányzóasztalon csücsülő PDA-t. A hitelesítés beállítása után a PDA megjelent az Intézőben, a My Bluetooth Devices ág alatt. Ettől kezdve úgy kezeltük a PDA-t, mintha egy másik számítógép lenne, file-okat másoltunk a két gép között kb. 30 kb/sec-es adatátviteli sebességgel (ez valószínűleg a PDA-ba épített memória sávszélessége miatt volt ilyen kicsi), leveleket töltöttünk le és Interneteztünk. A PDA Bluetooth-kártyája képes hálózati kártyaként viselkedni, ezáltal szerves része lenni egy hálózatnak.

Kézi számítógépe nem mindenkinek van, mobiltelefonja viszont szinte bizonyosan. Ha jelenleg nem is jellemző, a Bluetooth funkcionalitás pár év múlva biztosan alapértelmezett lesz minden mobiltelefonban. Addig is elégedjünk meg az éppen kapható magasabb árkategóriájú modellek vizsgálatával, hiszen az Ericssonnak és a Nokiának is van ilyen telefonja. Mi az Ericsson T68i-t próbálhattuk ki, hozzá pedig kaptunk egyet a már egy éve forgalomban levő Bluetooth-os headsetből, a HBH-15-ből, valamint az elvétve kapható világújdonságból, a HBH-30-ból.

A Bluetooth-kommunikáció ebben az esetben a mobiltelefon és a headset közötti kapcsolatot jelenti, hiszen nem kell többé kábelekkel törődnünk, rövid összehangolás után telefonunk az összes hívást jelzi a headseten is, amelyet elegánsan a fülünkre helyezünk, ezután egy gombnyomással felvehetjük vagy bonthatjuk a hívást. Ha a headset aktív, és a telefonon is jelezzük ezt, a hívás lebonyolítása a headseten keresztül történhet, vagyis a telefonon történő tárcsázás után a hívás a headsetben szólal meg és utána a hívott személy hangja is.

› MSI 845G MAX

Bizony, ott tart a mai alaplapgyártás, hogy a nyomott árak mellett muszáj speciális alaplapokat gyártani, mivel az otthoni felhasználók a sok hasonló alaplap közül az olcsóbbat választanák. Így tett az MSI is, amikor piacra dobta az első Bluetooth-kompatibilis alaplapját. És hogy ne bízza a véletlenre a felhasználók elégedettségét, egy sor speciális funkcióval fűszerezte meg a Socket478-as Pentium4 fogadására képes alaplapot. A 3 DDR memóriamodult használó alaplap támogatja a legújabb P4 processzorokat és az 533 MHz-es Intel NetBurst buszrendszert. A kártyahelyekkel már nincs túl sok gond: mióta az ISA kihalt, négyszeres AGP és hat darab PCI slot egészíti ki a máshol sem igazán kihasznált CNR sínt. Az Intel 845G alaplapi chipset bár tartalmaz beépített grafikus vezérlőt, ezt az alaplapot vétek nem a legújabb videokártyákkal használni.



Két különlegesség található az alaplapon, mindkettő a hátlapra kivezetve. Az egyik a D-LED rendszer, amely a hátoldalra kivezetett 4 USB csatoló felett található 4 darab kis zöld LED. A bootolás folyamatáról, az előforduló hibákról tájékoztat az eddigi sípolós rendszer helyett. A másik az integrált 6 csatornás hangchip, mely digitális kimenetet is tartalmaz.

Azt kell mondanunk, hogy ezzel az alaplappal sok pénzt spórolhatunk meg, hiszen mindent tud, amit a jelenlegi technológia megkíván. Az MSI az egyik legnagyobb alaplapgyártó, így ezért az árért komoly minőséget és supportot remélhetünk.

A Bluetooth-teszt során a PC Guru partnerei voltak:

Kelly-Tech Kft.
Tel: 350-1246
MSI alaplapok (845E MAX2-BLR, 845G MAX)

Sony Ericsson Magyarország
T68i, HBH15, HBH30

Acomp Kft.
Tel: 339-5647
Gericom Bluetooth Network Kit

Számalk Rt. Disztribúció
Tel: 481-2800
IPAQ 3870

iPAQ 3870

Az iPAQ sorozat első Bluetooth-kompatibilis tagja az iPAQ H3870-es. A még Compaq márkanév alatt futó, ám hamarosan HP címkéjű kézi számítógép a Pocket PC operációs rendszert futtatja, kialakítása és működése emiatt eltér a jelenleg piacvezető PalmOS-t futtató rendszerektől. A Microsoft viszont teljesen más irányvonalat tűzött ki célul, nevezetesen azt, hogy kézi számítógépünk legyen inkább mini laptop, semmint komolyabb menedzserkalkulátor. Hogy ezt demonstrálja, az operációs rendszerben a kényelmi és vizuális funkciókat helyezte előtérbe. Az iPAQ 3870-es modellen ez tökéletesen látszik, a Compaq 65000 szín megjelenítésére alkalmas TFT panelt rakott a 240*320-as képernyőre, mindezt pedig 32 MB beépített memória és 64 MB RAM támogatja 206 MHz-es Intel SrongArm processzorral. Gondoljunk csak bele, hogy pár évvel ezelőtt ennyi memória és ilyen processzor mire volt képes, és bizton állíthatom, hogy még képes most is, jelenleg a használtcikk piac sztárjai az ilyen specifikációval ellátott személyi számítógépek.

Persze ketté kell választani az operációs rendszer és a PDA képességeit, hiszen a Microsoft Pocket PC 2002 szinte mindent tud, amire a miniatűr laptopra vágyó menedzsernek szüksége lehet. Hangfelvétel, külső memória-támogatás (SD vagy Compact Flash), infravörös adatátvitel, Bluetooth stb. Az iPAQ 3870-esen szinte már nem is lehet fejleszteni, persze a HP ezt akkor is megtette: több memóriát és még komolyabb képernyőt rakott a csomagba, de egyet ne felejtsünk: kissé rossz példával, de a PalmOS és a PocketPC viszonya egymással olyan, mint a Linux és a Windows esete. Előbbire rengetegen fejlesztenek ingyenes programokat, míg az utóbbi esetében gyakran meg kell elégednünk az operációs rendszerhez kapott alkalmazásokkal, amelyek persze szinte minden igényt kielégítenek, és pontos másai a Windows rendszeren találhatóknak.

A választás nem nehéz, elég, ha csak a pénztárcánkra gondolunk, ám az iPAQ használata rendkívül kényelmes, a színes kijelzőn futtatott játékok pedig hosszú buszutak alkalmával kárpótolnak minden költségért.

Sok különbséget nem fedeztünk fel a régebbi és az újabb headset között, talán a kommunikáció távolsága nőtt meg, és nem utolsósorban a design kellemesebb, és a viselete komfortosabb. Immár mindegy, hogy milyen alakja van a fülünknek, a rugalmas gumiszárral ellátott (egyébként az akkumulátort tartalmazó) headset kényelmesen felveszi fülkagylónk formáját. Információink szerint ára meg fog egyezni a termékpalettáról hamarosan lekerülő régebbi verzióval.

A Bluetooth headset nem arra jó, hogy sok tíz méterre eltávolodhassunk a mobiltelefonunktól, ez nem is cél, hiszen a tárcsázást akkor nem tudjuk megoldani. Inkább az a hasznos, hogy a mobiltelefon lehet a zsebünkben, mi pedig végezhetjük mindennapi tevékenységünket, a két kezünk mindig szabad lesz, és zsinórok sem akadályozzák a munkát.

Véletlenül találtunk rá egy olyan Bluetooth megoldásra, mely nem kívánja meg, hogy alaplapot cseréljünk, ha otthoni Bluetooth-hálózatot akarunk létrehozni. A dobozban két USB csatolós kék színű eszközt találtunk, akkorák voltak, mint két ceruzaelem egymás mellé helyezve, és forgatható kék antenna volt a végükön. Ezek az eszközök egyszerűen USB csatolóval ellátott, Bluetooth-kommunikációra alkalmas hálózati kártyák, melyeket bármilyen USB aljzattal ellátott számítógépbe tehetünk, például lehet ez notebook vagy az otthoni másik számítógép. A driver felinstallálása közben automatikusan telepítődik egy NAT alkalmazás, mely címfordítást végez, így a NAT indítása és a környezetben található Bluetooth-egységek felismerése után teljes hálózatunk képes lesz a központi számítógépen működő Internet-kapcsolat használatára. A program segítségével megvizsgálhatjuk az így létrejövő piconet egyes résztvevőit, beállíthatjuk a kommunikáció jelszavait és titkosítását, így akár létrejöhet otthon az ideálisnak mondható összeállítás: két számítógép, mobiltelefon, PDA és nyomtató Bluetooth-hálózata.

Mint láthatjuk, a Bluetooth lehetőségeinek kiaknázása még korántsem lefutott dolog. A több mint egy éve létező vezeték nélküli headset megoldástól már az otthoni helyi hálózatokig jutottunk el, de ez utóbbi még csak formálódik, igazi áttörést az jelent majd, ha az alaplapokon ugyanolyan természetes lesz a Bluetooth chip, mint az USB funkcionalitás, és talán már a komolyabb hűtőgépek is tartalmazzák ezt a remélhetőleg akkor már filléres eszközt, így jelezvén számítógépünknek egy forró nyári napon, hogy a dinnye a megfelelő hőmérsékletre hűlt le:).

Flex
Flex@webit.hu

A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...
PC GURU TÁBOR 2002

HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT.

QUAKE III ARENA, WARCRAFT III,
COUNTER-STRIKE, UNREAL TOURNAMENT 2003
MINDEN MENNYISÉGBEN

XBOX BEMUTATÓ ÉS VERSENY

ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK

ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NEM JELLEMZŐ

IDŐPONT: 2002. AUGUSZTUS 19-25.
7 NAP, 6 ÉJSZAKA

HELYSZÍN: DUNAFERR IFJÚSÁGI ÜDÜLŐ ÉS KEMPING
8226 ALSÓÖRS, SOMLYÓHEGY
TELEFONSZÁM: 06 (87) 447-038

ELHELYEZÉS: 4-5 ÁGYAS SZOBÁKBAN

A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 15500 FT*
ÉTKEZÉSSEL: 23500 FT*
(NAPI 4X ÉTKEZÉS,
1. NAP: VACSORA, 7. NAP: REGGELI)

*UTAZÁS EGYÉNILEG, AZ ÁRAK AZ UTAZÁS
KÖLTSÉGÉT NEM TARTALMAZZÁK

A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
*16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG
FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!

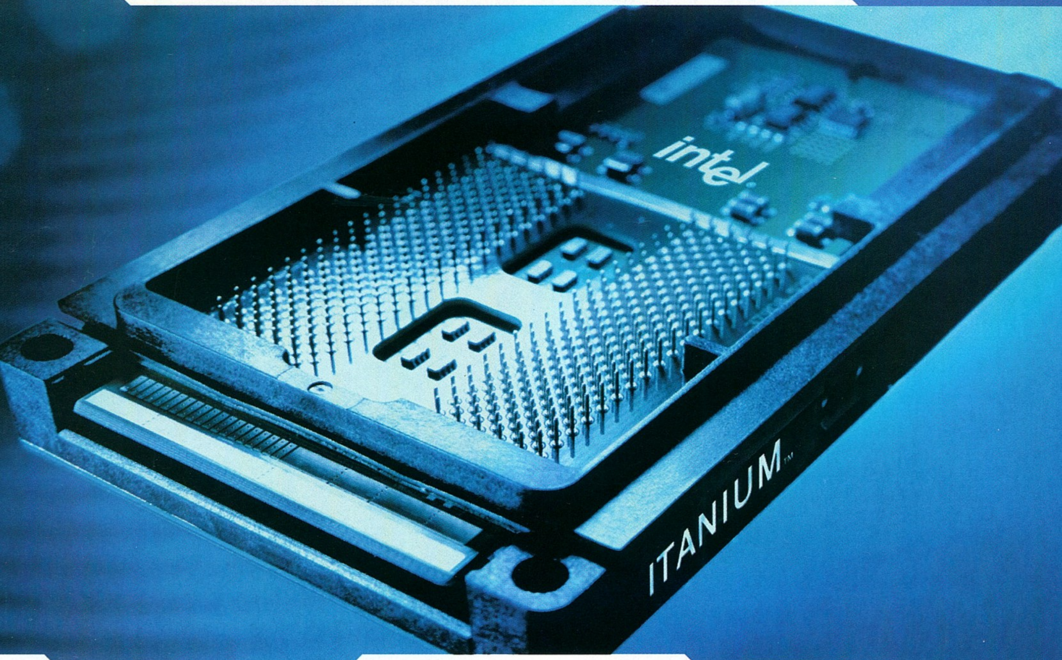
SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL
(KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL
GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A
HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK. AKI SZÁMÍTÓGÉPET
HOZ MAGÁVAL, HOZZON HOSSZABBÍTÓT ÉS
10 M HOSSZÚ UTP KÁBELT IS.

A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ
MULTIPLAYER VERSENYEKRE AZOK IS
BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: BALASSA TÍMEA 350-8179, PCGURU@VOGEL.HU, BUDAPEST, 1300, PF. 210.

ŐK BIZTOSAN OTT LESZNEK: LILY, BRAZIL, LAZA, CHRIS, SHOEBARON, SASA, MOCSY, LAA-YOSH

HOMOK A GÉPEZETBEN



Túl az egymilliárdon. Nem tudom, hogy mások hogyan érzékelték, mindenestre szerény véleményem szerint ahhoz képest, hogy a PC 20. születésnapját milyen megkülönböztetett figyelemben részesítette mind az online, mind az offline média, az egymilliárdodik személyi számítógép gyártósorról való legördülése szinte észrevétlen maradt.

Pedig mint ahogyan azt a Gartner Dataquest nemrégiben hírül adta, valamikor ez év áprilisában bizony az ezermilliomodik (!) PC is megkezdte földi pályafutását. Hogy Intel, vagy AMD (esetleg VIA) processzor-alapú volt-e a jövevény? Nvidia vagy ATI (esetleg Matrox) videokártya lapult-e a belsejében? Valamelyik multinacionális óriás, a Dell, a HP, vagy az IBM, esetleg az egyik „noname" távol-keleti gyártó üzemében látta-e meg a napvilágot? – erről sajnos nem szólnak a hírek. De azt hiszem, mindez nem is igazán fontos, mint ahogy az sem, hogy egy latin-amerikai kisfiú, egy indiai fejlesztőmérnök, vagy pedig egy PC Guru olvasó asztalára került-e ama bizonyos darab. Inkább örüljünk együtt a minden visszássága ellenére azért a világot mégis csak pozitív irányban megváltoztató iparág újabb nagy sikerének, és kívánjunk a lehetőségekhez képest hosszú (1+ év:) és eredményes életet az ismeretlenül is ismerős történelmi személyiségnek.

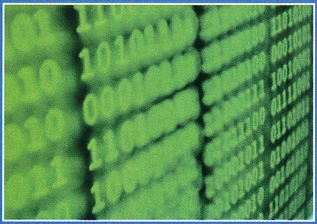
E havi idézetünk: *„A XXI. század valódi analfabétái nem azok lesznek, akik nem tudnak írni és olvasni, hanem azok, akik képtelenek tanulni, újratanulni ...és felejteni."*

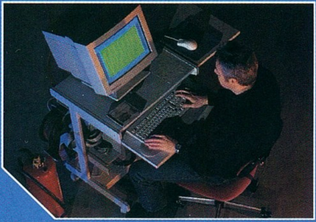
Alvin Toffler

Intel Itanium 2 - A második hullám. Reményeim szerint olvasóink között nem kevesen vannak olyanok, akik nyomon követték a HAG-ot megelőző, a RISC/UNIX megoldásokat bemutató sorozatomat, vagy esetleg találkoztak az Intel 64-bites processzorarchitektúrájának (Itanium) első inkarnációjáról írott cikkemmel. Néhányuk még bizonyára azt is fel tudja idézni emlékezetében, hogy tavaly májusi megjelenésekor meglehetősen kritikusan viszonyultam az Itanium 1-hez, kódnevén Mercedhez: az általam megfogalmazott kifogások a fejlesztés szinte valamennyi aspektusára kiterjedtek, a processzor finoman szólva is átlagos teljesítményét pedig különösképp kemény szavakkal ostoroztam.

Fejtegetéseimet akkoriban azzal zártam, hogy „habár a RISC processzorok gyártóinak hosszútávon kétségkívül van félnivalója, a fenyegetés a közeljövőben még nem az Intel új chipje felől érkezik majd." Nos, időközben eltelt több mint egy év, és július 8-án immár az Itanium chipek második nemzedéke került hivatalos bejelentésre – én pedig kénytelen vagyok korábbi álláspontom bizonyos mértékű felülvizsgálatára.

Teszem mindezt pedig azért, mert a most útjára bocsátott új, 64-bites processzor (kódnevén McKinley, hivatalos nevén Itanium 2) előre nem látható módon a high-end chipgyártók élvonalába katapultálta az Intelt, méghozzá nem is akármilyen módon... Először is itt van a processzordesign komplexitása, ahol is soha nem látott ugrásnak lehetünk tanúi: az eredeti Itanium 25 millió tranzisztora után az Itanium 2 nem kevesebb, mint 215 millió (!) tranzisztort vonultat fel. A csaknem kilencszeres tranzisztorszám-növekedés még akkor is figyelemreméltó, ha tudjuk, hogy ennek jelentős része a chipre integrált gyorsítótárak „felhizlalásának" folyománya. Mindez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Itanium processzorokon található cache az eddigi 128 KB helyett immár a 3 MB-ot is elérheti (megjegyzem, újabb abszolút világrekordot állítva fel). Érdekesség, hogy a megnőtt bonyolultság ellenére a chip felülete alig-alig lett nagyobb (300 mm2 vs. 400 mm2), sőt, ez az eredmény még inkább figyelemreméltó, ha figyelembe vesszük, hogy az Itanium 2 elődjéhez hasonlóan továbbra is 0,18 mikronos gyártástechnológiával kerül előállításra. A 860 százalékos tranzisztorszám- és a 25 százalékos felületnövekedés közötti látszólagos





ellentmondás csak a processzormagon belüli változások vizsgálatával oldható fel. Itt bizony jelentős egyszerűsítéseknek lehetünk tanúi, melyeknek legjelentősebbike, hogy az Itanium 1-nél még tízosztatú pipeline hétosztatúra redukálódott. A működési frekvencia terén már korántsem történt ekkora előrelépés: az első generációs chipek 733 ill. 800 MHz-es órajele után az Itanium 2 900 ill. 1000 MHz-es változatokban kerül forgalomba. Ez sajnos jóval kevesebb, mint az eredetileg várt 1,2+ GHz, főleg ha pl. az egyik legnagyobb vetélytársnak számító IBM Power4 1,3 GHz-ével hasonlítjuk össze, ám mégis elegendő arra, hogy a többi technológiai újdonsággal megtámogatva az Intel új chipjét a különböző benchmarkok egyik koronázatlan királyává avassa.

Hogy ez az állítás mennyire igaz, azt jól szemlélteti az alábbi táblázat is, ahol az egyes 64-bites processzorok SPEC CPU2000 benchmark alatt elért eredményeit próbáltam a teljesség igénye nélkül összegyűjteni. A mulatság, s persze a megfelelő viszonyítási alap kedvéért az összesítésben a nem egészen ebbe a körbe tartozó Pentium 4 jelenlegi leggyorsabb változatát is szerepeltettem. Azonban mielőtt bárki is örömködni kezdene az IA-32 architektúrát kétségkívül meglehetősen kedvező színben feltüntető adatokon, ajánlom figyelembe venni a Pentium 4 extrémül magas működési frekvenciáját, ugyanis az Intel általunk is jól ismert chipje kizárólag ennek révén tud versenyképes maradni (és még így is számos, „alig" 1 GHz-en ketyegő RISC processzor alaposan ráver őkegyelmére).

A táblázat kapcsán a legérdekesebb megfigyelésekre kétségkívül az Itanium chipek két különböző generációja teljesítményadatainak összehasonlításakor nyílik mód: habár a két processzort időben csak alig egy év választja el egymástól, a teljesítménynövekedés mégis eléri a már-már drámainak mondható 100-110 százalékot.
Két nemzedék között ekkora mértékű ugrást mindössze az Alpha chip volt képes felmutatni az EV5 és EV6 sorozatok kapcsán, de az lényegesen több időt vett igénybe – vagyis az Intel fejlesztőmérnökei által elért eredmény igencsak hatásosnak mondható. Az összesítésből az is jól kitűnik, hogy a második generációs Itanium chippel sem a HP Alpha EV68 és PA-RISC, sem a SUN UltraSPARC III nem képes a siker reményében felvenni a harcot, vagyis az Intel üdvöskéjének jelenlegi egyetlen valódi ellenfele az IBM Power4.
Ez a helyzet azonban hamarosan megváltozhat, ti. nyakunkon az 1,25 GHz-es Alpha EV68, és az új generációs EV7 megjelenése, az 1 GHz-es PA-RISC processzorokról és a tovább gyorsuló IBM és SUN chipekről nem is szólva.
A versenytársak lépéseit természetesen az Intel sem nézi tétlenül, tehát valószínűleg csakhamar tanúi lehetünk majd az Itanium 2 még gyorsabb változatai megjelenésének. A konkurenciára a legnagyobb csapást vélhetőleg mégsem ez, hanem a „két és feledik" generációs Itanium processzor megjelenése méri majd, az előzetes tervek alapján ugyanis a McKinley-t alig több mint egy éven belül követi majd az igazi „RISC-killernek" ígérkező Madison.

SPEC CPU2000 – Intel Itanium vs. RISC

Processzor	SPECint_base2K	SPECint_peak2K	SPECfp_base2K	SPECfp_peak2K
HP Alpha EV68 1001 MHz	621	679	776	960
HP PA-RISC 750 MHz	584	592	462	522
IBM Power4 1300 MHz	804	839	1202	1266
SUN UltraSPARC III 1005 MHz	537	610	701	827
Intel Itanium 1 800 MHz	379	-	701	701
Intel Itanium 2 1000 MHz	800*	-	1400*	-
Intel Pentium 4 2533 MHz	882	896	861	873

** Előzetes adatok, Forrás: http://www.spec.org*

Márpedig ez lesz az a chip, amely előreláthatólag csaknem megoldhatatlan feladat elé állítja majd a különböző RISC architektúrák fejlesztőit, tekintettel az általa felvonultatott technológiai újdonságok mennyiségére és minőségére. A valószínűleg 1800 MHz-et is meghaladó működési frekvenciáról startoló processzor már a legmodernebbnek számító, 0,13 mikronos gyártástechnológiával készül majd, aminek eredményeképpen elsőként léphetí át a varázslatos félmilliárd (!) tranzisztoros határt. Akárcsak a McKinley esetében, a tranzisztorszám drasztikus növekedését ezúttal is a chipre integrált gyorsítótárhoz hozzácsapott újabb MB-ok okozzák, a Madison ugyanis elődjével összehasonlítva kétszeres mennyiségű, mindösszesen 6 MB-os cache-sel rendelkezik majd. Sőt, eme processzorral kapcsolatban lassan a jövőidő használata sem indokolt már, ti. mint azt az Intel ez év májusában hivatalosan is hírül adta, a chip tesztpéldányai máris megbízhatóan működnek – igaz, egyelőre csak laboratóriumi körülmények között. A határidők szigorú betartása ezúttal amúgy szinte létérdeke az amerikai gyártónak, amely így a Madison fejlesztése kapcsán kívánja kiköszörülni azt a tekintélyén esett csorbát, amelyet az Itanium 1 processzor több éves késése okozott. Nos, ha az Intel valóban képes az első 500 millió tranzisztoros chipet a felhasználók rendelkezésére bocsátani valamikor 2003 második felében, az egyértelmű jelzés lesz a piac számára, hogy a cég vezető fejlesztője, Dr. Robert Chau és társai nem a levegőbe beszéltek, amikor 0,045 mikronos gyártástechnológiával készülő, 1 milliárd tranzisztoros, 20-30 GHz-es működési frekvenciájú processzorokat ígértek számunkra 2007-re... (ld. „30 GHz-es processzorok..." - PC Guru 01/04 és „Még gyorsabb tranzisztorok" – PC Guru 01/07)

Végezetül ajánlom mindenki figyelmébe a következő táblázatot, amely az IA-64 eddig megismert három inkarnációjának adatait igyekszik valamilyenfajta rendszerbe foglalni. A következtetések levonását ezúttal mindenkinek saját magára bízom,

személy szerint csak annyit jegyeznék meg, hogy az alig több mint két év alatt végbemenő, több mint 300 százalékos teljesítmény-, és a több mint 2000 százalékos (!) tranzisztorszám növekedésre lassan már a félelmetes jelző is elégtelennek tűnik. Hol van már Moore törvénye, amely szerint a processzorok teljesítménye és tranzisztorszáma 18 hónaponként duplázódik meg? Nos, úgy tűnik, hogy az évtizedekig érvényes és sokáig megváltozhatatlannak hitt szabályokon is túl kell lépni egyszer...

Az Intel Itanium processzorarchitektúra egyes generációi

	Merced	McKinley	Madison
Hivatalos bejelentés	2001. május	2002. július	2003. második félév
Gyártástechnológia	0,18 mikron	0,18 mikron	0,13 mikron
Tranzisztorok száma	25 millió	214 millió	500+ millió
Felület	300 mm2	400 mm2	?
Pipeline	10 osztatú	7 osztatú	7 osztatú
Működési frekvencia	733, 800 MHz	900, 1000 MHz	1800+ MHz
„On-chip" gyorsítótár	128 KB	3 MB	6 MB
SPECint_base2K	379	800*	1250**
SPECfp_base2K	701	1400*	2200**

** Előzetes adatok, ** Becsült értékek*

Elektronikus iskolatáska – Tablet PC után szabadon. Szünidőben iskolával kapcsolatos témákról írni valószínűleg sokak szemében szentségtörésnek tűnik, ám az alábbi hír talán mégis indokolja, hogy akár a tanköteles korú ifjúság köszönőlevél-bombák formájában megnyilvánuló bosszúját is megkockáztassam.

A komputeralkatrész-gyártás fellegvárának számító Tajvanon júniusban ugyanis nem kisebb dolog történt, mint hogy hivatalosan is bejelentésre kerültek az elektronikus „iskolatáskák" első prototípusai.

Ezek valójában nem mások, mint olyan speciális e-könyvek (vagyis hordozható PC-k), amelyek a vezeték nélküli adatátvitel képességével is el vannak látva.

A Microsoft-féle Tablet PC (ld. PC Guru 09/01) ideájától láthatóan meglehetősen sokat kölcsönző elektronikus iskolatáska súly tekintetében alaposan helybenhagyja amerikai vetélytársát, ti. a 10,4 inch-es modell esetében az egy kilogrammot sem éri el – mondanom sem kell, hogy mindez mekkora könyebbséget jelentene mondjuk a nyomtatott könyvek gyakran rémisztően nagy súlya alatt görnyedező kisiskolásoknak.

Az egyszerű szövegmegjelenítésen túl az eszköz számos más területen is remekel: pl. a tanárok egyfajta táblaként is képesek használni (értsd: az oktató gépén bevitt szöveg a tanulók gépén is megjelenítődik), nem is szólva az akár egyénre szabott házi feladatok kiosztásáról, vagy dolgozatok írásáról. És a lehetőségeknek itt még koránt sincs vége, hiszen a vezeték nélküli Internet-hozzáférés nemcsak számos új információforráshoz juttathatná a nebulókat, hanem a multimédiás tartalomnak köszönhetően a tanulás is sokkal élvezetesebbé válhatna. Lehet, hogy csakhamar új fogalommal, az „online tanulással" (online study) kell megismerkednünk ezen a téren is?

Az ígéretes kezdeményezés mindenesetre rekordsebességgel talált támogatókra a Taiwan Computer Association (TCA) tagjai között, amelyek külön szervezetet is létrehoztak az elektronikus iskolatáska ideájának népszerűsítésére. Sőt, az egyesület egyik neves személyisége, bizonyos Jang-Ping Sheu, a tajvani National Central University (NCU) professzora már egy előzetes tanulmányt is publikált, amelyben a szigetország elektronikus iskolatáska-potenciálját igyekezett meghatározni.

A prof számításai szerint az eszköz sorozatgyártásának megkezdése csak hazájában 56,2 milliárd (tajvani) dolláros új piacot generálna – nem csoda hát, hogy számos gyártó máris előállt a maga megoldásával. Köztük is az elsők közt volt található az az alaplapjairól és videokártyáiról általunk is jól ismert MSI, amely a VIA Eden platformjára (ld. CeBit beszámoló) épülő, WinCE 3.0 operációs rendszert futtató modelljét már a szélesebb közönségnek is bemutatta.

Végezetül mit is mondhatnék? Hölgyek, urak 6-tól 23-ig (és még azon is túl)!

Lehet elkezdeni e-mailekkel (vagy ez esetben már anakronisztikusnak ható levelekkel) bombázni az oktatási minisztérium postaládáját az elektronikus iskolatáskák mielőbbi hazai bevezetését követelendő.

Viszont abba is gondoljatok bele, hogy tényleg akarjátok-e, hogy mostantól 24 órás online kapcsolatban legyetek tanáraitokkal – „hála" a vezeték nélküli hálózati hozzáférésnek...

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

videoeszközök
témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
csakhogy ez az
scriptmotor.
VOGEL
augusztus
1092 Ft
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast
teszt:
Műszaki Magazin
MM
BŐVÍT
2000

GERICOM MASTERPIECE P4

Nyakamat rá, hogy akad még olyan olvasó, aki azt gondolja a noteszgépekről, hogy a menedzserek mobil játékszerei. Persze, ha az árukat nézzük, akkor az önigazolás sokszor megtörténhet, de meglepően olcsón is juthatunk hasznos otthoni második számítógéphez.

Még emlékszem életem első notebookjára. A cégnél, ahol dolgoztam, gyakran kellett vidékre utazni, így belépéskor kaptam egy notebookot, hogy az legyen az állandó számítógépem. Bizony, annak a notebooknak még voltak hiányosságai, többek között nem kis időt töltöttem el, míg sikerült rákapcsolni a belső hálózatra, és a 12 collos képernyő mérete és tudása is hagyott kívánnivalót maga után.

Pár év eltelt, és a mai notebookok gyakran túlszárnyalják az asztali gépek teljesítményét és tudását. A Gericom csúcsmodellje otthoni első számítógépnek is tökéletes. A jelenleg kapható legmodernebb Intel 845 chipset 2,2 GHz-es P4-es processzort vezérel, és ez még nem a végállomás, a megjelenő újabb processzorok mind támogatottak. 20 GB merevlemez és 512 MB 133 MHz-es SDRAM teszi alkalmassá a gépet a processzor teljes kihasználására (a DDR memória a cég egy másik notebookjában már megtalálható, ha erre lenne igény).

Az elmúlt évek új vívmánya a noteszgépekben található, korrektnek mondható videokártya. Régebben elegendő volt a 4 MB memória, gyakran ezt is a központi memóriából csípték le, hiszen a Word vagy az Internet Explorer a 800*600-as felbontáson nem kívánt többet, a kijelző pedig gyakran nem is tudott többet. Ez már a múlté, a Masterpiece belsejében az ATI 7500 Mobility Radeon zakatol 64 MB memóriával. A notebookokba nem mindegy, hogy milyen videokártyát tesznek, mert gyakori a külső monitor vagy projektor használata, ekkor pedig a legnagyobb gáz a felbontásokkal és a frekvenciával van. A régebbi notebookok a kisebb felbontást úgy oldották meg, hogy körben egy fekete keretet képeztek a képernyőn, ami becsapta a kivetítőket ezzel romlásba borítva sok-sok prezentációt.

Az ATI kifejezetten mobilgépekbe szánt kártyája képes arra, hogy a belső és a külső képernyőt külön kezelje, a felbontást és a frekvenciát egyenként beállíthatjuk, így akár az is előfordulhat, hogy a képernyőn 1024*768-ban, míg a külső kivetítőn 800*600-ban látjuk a prezentációt. A sebességre sem lehet panasz, kellemesen éreztük magunkat Unreal Tournament és Warcraft III közben:).

Régebben a notebookok néhány alap-portot tartalmaztak, minden mást PCMCIA kártyahelyekre behelyezett kártyákkal kellett pótolni. Manapság viszont amit csak integrálni lehetett, azt megtették. A Gericom noteszgépe beépített hálózati csatolót és 56 kbites modemet rejt magában, ezen felül TV-kimenet, 4 db USB port, Firewire port, infravörös port és a hagyományos párhuzamos és monitorkimenetek találhatók a hátulján. Vajon mi más kellhet még?

A perifériák. A merevlemezről már tettünk említést, az viszont csemege, hogy a CD-ROM helyén olyan DVD-ROM van, amely egyben képes 8-szoros CD írásra is. Hiányzik viszont a floppy, ami részben magyarázható, részben viszont kényelmetlen lehet. Hiszen a CD-re mindent rámásolhatunk a CD író segítségével, de ha valakitől floppyt kapunk, gondban lehetünk. Bár ezt könnyen orvosolhatjuk ebben az árkategóriában az USB portra csatlakoztatható floppy meghajtóval.

A sebességre semmi rosszat nem tudok mondani, egyszerűen káprázatos, ebbe persze belejátszhat az is, hogy 1 GHz-es kategóriához vagyok szokva mindennapjaimban. A sebességteszteken a processzor hozta a frekvencia által elvárt teljesítményt, a grafikus motor pedig a legújabb játékokat is élvezhető minőségben futtatta 800*600-as felbontáson.

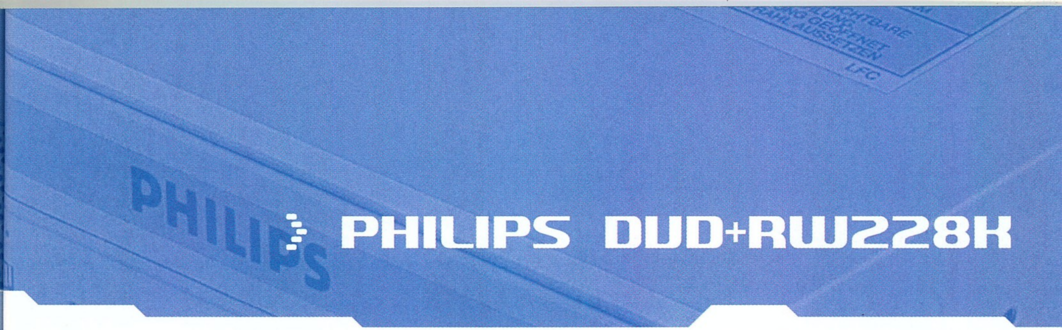
Egy fontos dolgot kifelejtettem, ez pedig maga a képernyő. A 15 collos TFT panel maximális felbontása még az asztali gépekhez kapható monitorokét is lepipálja, 1400*1050-es pixelhadsereg rajzolja ki rendkívül kontúrosan a képeket. Elmondani nem lehet, hogy milyen érzés olyan képernyő előtt ülni, amely ennyire kontrasztos és gyors, még DVD filmek nézésére is alkalmas, ha eltekintünk persze a PC beeper szintű beépített hangszóróktól.

Az akkumulátor közepes terhelésnek kitéve kicsivel több, mint két óráig bírta, de ebben volt bőven CD-használat is, így átlagos kihasználtság mellett könnyen elérhetjük a 3 órás időtartamot is, ami pont a Budapest-Szeged vonatút hossza:).

Sajnos ezt a noteszgépet is vissza kell adni, pedig már elmúlt az a balsejtelem, amelyet a teszt elején éreztem, miszerint megint kísérletet látunk a PC összenyomorítására. A Gericom Masterpiece P4 az átlagos PC-k fölé magasodik teljesítményével, és egy pillanatig sem érezhetjük, hogy kompromisszumot kellene kötnünk a méret miatt.

Flex
Flex@webit.hu

ACOMP KFT.
Tel: 339-5647



PHILIPS DVD+RW228K

Egy Philips DVD+RW újraíró már járt nálunk tesztelésen (hasonló, sőt megegyező sebességi paraméterekkel), tehát meglepő lehet, mit keres újra a DVDRW228K az asztalon. A szemfülesebbek már észrevehették, hogy ez bizony nem ugyanaz a meghajtó, mint amelyiket korábban teszteltünk. Az első generációs DVD+RW meghajtónak DVDRW 208K volt a típusjele, azaz csupán egyetlen számjegy az eltérés – kívülről nézve. Belül azonban történt egy s más. Sajnos a DVD+RW szabvány kiagyalói elszámították magukat, és az első körben megjelent PC-s írók nem támogatták az időközben megjelent DVD+R (egyszer írható) lemezeket. Szerencsére a DVD+RW szabványt követő asztali DVD-Video rekorderek utólagosan módosíthatók az új lemezek kezeléséhez (még jó, egy olyan cucc majdnem félmillió forintba került a megjelenésekor!), de a PC-s DVD+RW meghajtók első generációja se hardveresen, se szoftveresen nem alakítható át úgy, hogy a DVD+R lemezeket megegye. Annak rendje és módja szerint meg is jelentek hát a második generációs DVD+RW drive-ok, és szépen lassan a DVD+R lemezek is kezdenek feltűnni a boltok polcain – jelenleg még meglehetősen borsos áron. A Philips DVDRW228K egy kicsit átszabott Ricoh meghajtó. Külsejét tekintve valóban ugyanolyan, mint elődje, dobozán is csak a DVD+R lemezekkel való együttműködésre utaló reklámszövegben tér el a korábban már látott csomagolástól. A „Superior DVD Compatibility“ sokat sejtet: arra utal, hogy a DVD+R(W) lemezek jobban olvashatók a DVD-Video lejátszókban, mint a konkurens DVD-R(W) korongok. A Philips DVDRW228K csak és kizárólag a DVD+R(W) szabványt támogatja íróként, tehát a DVD-R és DVD-RW lemezek nem írhatók meg vele! Ezt ne felejtsük el, ha ilyet szeretnénk vásárolni. Ügyeljünk a „+“ vagy „-“ jelekre a média beszerzésekor.

A DVDRW228K dobozában a Nero 5.5 mellett a PowerDVD lejátszót és a MyDVD nevű – otthoni, vagy hobbi-felhasználásra tervezett – DVD-Authoring szoftvert találjuk. A szoftvermelléklet tehát több, mind elegendő, ezzel a három szoftverrel mindent megtehetünk – megalkothatjuk házi videónkat, azt kiírhatjuk DVD-re vagy CD-re, és megtekinthetjük azt a számítógépen, vagy – elvileg – a legtöbb asztali DVD-lejátszón.

A DVD-lemezek írási sebessége és kezelése kicsit javult az első sorozatú meghajtókhoz képest. Az írás maga ugyananynyi ideig tart (a drive 2,4x-es DVD sebességgel dolgozik, mind a DVD+R, mind a DVD+RW korongokkal), de a kalibráció, a bevezető zóna megírása, és a kivezető zóna égetése sokkal szaporább, fürgébb. Elmondható, hogy a változás nem merült ki a DVD+R lemezek támogatásának beillesztésével, hanem sikerült a belső programozáson is csiszolni, ez nagyon pozitív lépés (kár, hogy első körben mindezt nem sikerült megvalósítani – na jó, abbahagyom a szapulást, örökké nem olvashatjuk a DVD+RW szövetség tagjainak a fejére az első ballépésüket).

Huszonhárom perc. Ennyi kell, hogy teleírjunk egy DVD-lemezt. Igazán kibírható, tekintettel a méretes, 4,7 GB-os adatmennyiségre.

A DVD+RW lemezek kompatibilitásáról korábban már írtam pár szót. Én alapvetően elégedett vagyok velük, a legtöbb asztali DVD-Video lejátszó remekül boldogult a megírt lemezekkel. A DVD+R kapcsán hasonló megállapításra jutottam: a kipróbált lejátszók – néha kicsit nyammogva, de általában tökéletesen – elfogadták a felírt filmeket. Teszteléskor fontos kritérium, hogy legalább 1 GB-nyi anyagot kell kiírni, ugyanis sok lejátszó egy anomália folytán képtelen az ennél kisebb méretű DVD-Video állományok logikai értelmezésére. Először én is belefutottam ebbe a csapdába, mindenképpen érdemes ellátogatni a DVD+RW Alliance nem hivatalos honlapjára (http://www.dvdplusrw.org), ugyanis rengeteg hasznos információ, tipp, trükk olvasható, hogy frissen vásárolt DVD-újraírónkat (vagy a vele megírt lemezeket) miképp tudjuk működésre bírni a korábban vásárolt DVD-Video lejátszóval. Ha az a helyzet áll elő, hogy előbb veszünk DVD-írót, és csak később szeretnénk lejátszót vásárolni, akkor mindenképp érdemes úgy ellátogatni a szaküzletekbe, hogy magunkkal viszünk egy-egy DVD+R és DVD+RW lemezre kiírt videó anyagot, és azt a készüléket kell megvenni, amelyik tökéletesen támogatja ezeket. A legtöbb nagyobb üzletben készségesen kipróbálják, ha viszünk tesztlemezt, hiszen az ő érdekük, hogy jó lejátszót vigyünk haza.

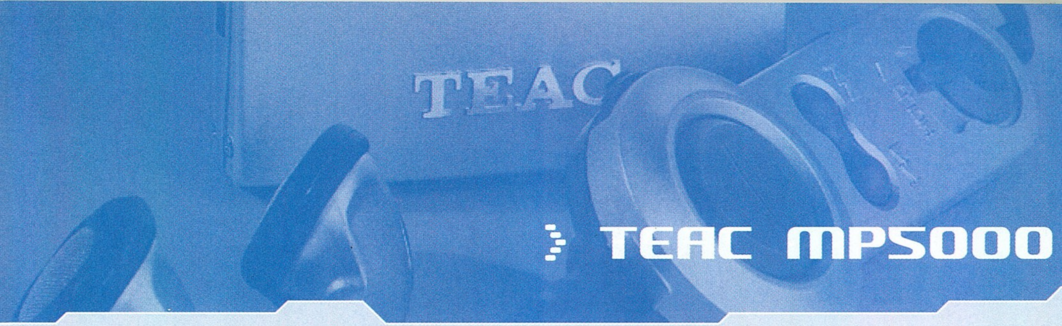
Jelenleg szinte csak és kizárólag Philips márkájú DVD+R és DVD+RW lemezeket tudunk vásárolni, ezek tökéletesen működnek a DVDRW228K-ban. Idővel azonban más márkájú lemezek is lesznek, hiszen a nagyobb CD-DVD gyártó üzemek sorban bejelentették, hogy a DVD+R(W) szabványú médiák gyártását is hamarosan megkezdik (vagy már megkezdték). A jó minőségű CD-RW lemezeiről ismert Prodisc például a Traxdatával közösen fog saját DVD+R(W) lemezeket piacra dobni, de a DVD+R(W) a Ricoh, a TDK és sok más cég palettáján is megtalálható.

A Philips DVDRW228K-n látszik, hogy előzetes piszkozat (sic!) utólag tökéletesített változata, ezért megéri az árát – mondom ezt annak ellenére, hogy a Pioneer DVD-R(W) írója már nettó 80 ezer forint alá csúszott a nagykerekben, míg a Philips DVD+R(W) író jóval 100 ezer felett van. A DVD-R(W) egyelőre előnyben van, hiszen olcsóbb, és úgy tűnik, hogy kicsivel jobb a támogatottsága az asztali lejátszók esetén, bár erre nem mernék itt és most megesküdni. A DVD-alapú konzolos játékgépekhez egyértelműen a DVD-R(W) a jobb választás, de azt hiszem, hivatalosan ezt nem tekinthetem mérvadó álláspontnak. A CD-k kezelése és a CD-R(W) írás területén a Philips DVDRW228K sokkal jobb, mint az általam eddig látott DVD-R(W) írók, tehát a teljes képet tekintve a mérleg nyelve itt egy kicsit visszacsúszik. Én azt mondom, nem baj, ha két írható DVD-szabvány lesz érvényben egy darabig, mert amíg a lelkes fanatikusok ilyen cikkekben el tudják magyarázni, melyiket miért érdemes megvenni, addig nincs baj. Persze, azt ne kérdezzétek, én melyiket választanám, ha csak az egyiket lehetne. Izé... mindkettőt nem lehetne?

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

www.multimedia.hu

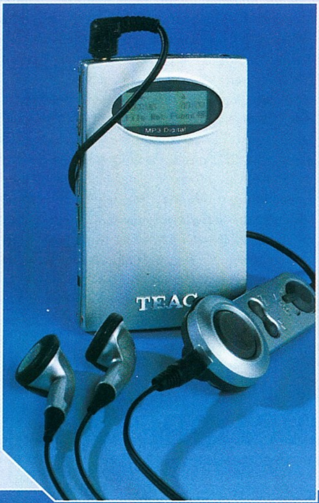
■■■■■■■■■□



TEAC MP5000

Az internet révén szinte robbanásszerű elterjedésnek induló mp3 zenei formátum megjelenését követően alig pár évvel a szórakoztatóelektronikai ipar igen helyesen felismerte a felhasználóknak az ennek lejátszására alkalmas mobil, digitális eszköz megjelentetése iránti növekvő igényeit. Az első bejelentéseket nagyjából féléves fejlesztési periódus követte, minekután a digitális médialejátszók új generációjának első hulláma meg is érkezett. Sajnos ezek a modellek a hangminőség, a szolgáltatások, valamint az összeszerelési minőség tekintetében egyaránt igencsak hagytak kívánnivalót maguk után – s jobbára nem voltak mások, mint nagy dobozok kis memóriával. Az első „turnus" hibáiból tanulva alig pár cég volt, amelyik a felhasználói igényeket újraértékelve sokkal több figyelem ráfordításával próbálta újratervezni eszközeit immáron konkrét célok kitűzésével: kompakt, ugyanakkor stílusos kialakítás, valamint legalább egyórányi 128 kbit/s-ban tömörített hanganyag tárolására elegendő memóriakapacitás. A cégek immáron nem túl széles skálájából egyedül a TEAC-nek sikerült ezeket az elvárásokat kompromisszumok nélkül teljesítenie MP-3000-es modelljével.

Ahogyan a számítástechnikában mindennek, úgy az mp3-lejátszóknak is megvan a maguk elavulási ideje. Ennek a 3000-es széria esetében történő elérkeztével a cég úgy határozott, hogy a sikeres sorozatot leváltja egy bővített tárkapacitású, szolgáltatásai terén távvezérlővel gazdagított típussal, mely az MP-5000 nevet kapta. Az új egység első ránézésre szinte semmiben sem tér el elődjétől, s így méretei ugyancsak egy hitelkártyatartóéval vetekedhetnek, illetve polírozott alumínium házát szintén ovális, folyadékkristályos kijelzője határozza meg. A kompakt kialakítás tekintetében nagy jelentőséggel bír az integrált Lítium-Ion energiaforrás, amelyen kívül semmilyen más „mobil" megoldás nem létezik az egység működtetésére. A kis méretekből kifolyólag az alig másfél órás töltési ciklussal rendelkező akkumulátor nagyjából kilenc órán keresztül képes üzemeltetni az egységet lejátszóként, illetve hét órán keresztül diktafonként. Ez utóbbi funkció figyelemreméltó tulajdonságokkal rendelkezik abból a szempontból is, hogy a benne elhelyezett mikrofon hihetetlenül érzékeny, ám mindig az éppen aktuális jelszintnek megfelelően módosítja a felvétel hangerejének erősségét, ezáltal tiszta és torzításmentes felvételeket lehet vele készíteni. Ezeket később, az egység számítógépünkhöz való csatlakoztatásával akár merevlemezünkre menthetjük, vagy akár azonnal el is küldhetjük egy tetszőleges e-mail címre a mellékelt software segítségével.



Mint általában minden Windows-felületű alkalmazás esetében, ezúttal is „drag&drop" módszerrel tudunk „dolgozni", ami a feltölteni kívánt file-ok gépünk adathordozóról történő kiválasztásában és összeválogatásában, valamint az egység alapvető funkcióinak kezelésében merül ki. A feltöltés és az irányítás egyaránt a mellékelt USB adatkábelen folyik, feltöltéskor viszont ajánlatos minden USB-felületű periféria – egér, billentyűzet – üzemeltetésének felfüggesztése, mivel a program igen könnyen belekeveredhet a zavaros adatfolyamba. Eddig nem említettem, de az MP-5000 csupán 32 MB-tal kapott több memóriát az előző szériánál, ám ez a 96 MB nem mindig bizonyul elegendőnek. Ugyan a meghirdetett kritériumoknak tökéletesen megfelel, hiszen már a kiváló minőségnek számító 192 kbit/s-os file-ok esetében is el tudunk tárolni rajta egyórányi zenét, ám a legtöbb előadó nem pont egy órára számítja ki felvételeit, hanem inkább a CD-k terjedelmi lehetőségeinek megfelelően 74, illetve 80 percre. Az ekkora hosszúságú file-ok viszont már csak downsampliggel, vagy megvágva férnek el jó minőségben a memóriában, ami azért igencsak bosszantó, főleg a mai memóriaárak tükrében... Sajnálatos módon az egység „tartós tesztje" alatt ismételten rá kellett jönnöm arra, hogy az mp3 nem hiába nem vált High Fidelity szabvánnyá, hiszen a hozzá kapcsolódó eszközök egyike sem rendelkezik az akusztikai paraméterek módosításához szükséges funkciókkal, vagy akár zajszűréssel, így a rossz minőségű, netán rosszul tömörített hangállományok kizárólag a számítógépen történő „wave" formátumba történő visszaalakítást követően editálhatók. Az eljárás körülményes mivolta következtében a legtöbb gyengébb minőségű koncertfelvétel eredeti formában történő lejátszása során elviselhetetlen mértékű zajjal, illetve torzítással lehet találkozni, főleg a hangerőtartomány felső negyedében.

Mint ahogy azt már említettem, az MP-5000 egy „in-line" távirányítóval is büszkélkedhet, melyen elsősorban a lejátszáshoz szükséges funkciók kaptak helyet. Sajnálatos módon már az első kézhez vételtől fogva egy igen idegesítő, véleményem szerint a hibás kialakításból fakadó gonddal találkoztam: történetesen Discmanhez, illetve MiniDischez szokván önkéntelenül is a Stop gombot nyomva próbáltam megállítani a lejátszást, ezután a Play megnyomásával a memóriában tárolt állományok lejátszása a leges-legelejétől kezdődött újra! Mivel az egység ilyen szinten nem rendelkezik programmemóriával, így teljesen illogikus módon - ha úgy szeretnénk megállítani a lejátszást, hogy adott ponttól folytatódjon - a Play / Pause gombot kell ismételten megnyomnunk. Ennek a kialakításnak az értelmét a mai napig nem tudom felfogni épp úgy, mint a fülhallgató és távirányítórészek kábelhosszát, mely majdnem két méter, s ami legalább azt feltételezi, hogy az ember kétszer körbetekeri vele magát, mielőtt a zsebéből a füléig elvezetné. További baj vele kapcsolatban a kijelző teljes hiánya, ami az előbb felsoroltakkal együtt teljes mértékben indokolttá teszi használatának nélkülözését.

Mindent egybevéve a TEAC MP-5000 kiváló kis szerkezet. Hangminőségének, valamint szolgáltatásainak tekintetében egyaránt az élvonalba tartozik, a vele szemben egyedül felróható negatívum a még mindig kevésnek számító memória mennyisége. Ettől eltekintve mindenkinek csak ajánlani tudom, természetesen kizárólag csak egy jó fülessel!

Tatcom
tatcom@msn.com

PIXEL MULTIMÉDIA
Tel: 266-6059

■■■■■■■□□

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Használt alkatrészek beszámítása!!!
EPOX, Mercury alaplapok (2 év gar.)
Matrox, ATI, Geforce videókártyák
Samsung, Maxtor winchesterek (3 év gar.)
Belinea, Samsung, LG monitorok (3 év gar.)
MagyarOffice 1.0 18.000,-+áfa

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC Guru 2002/04 Renegade nyereményjáték

Renegade PC CD-t nyert:
Nagy Tamás – 3000 Hatvan
Ombódi Eszter – 3200 Gyöngyös
Handó Éva – 3100 Salgótarján

PC Guru 2002/04 LucasArts nyereményjáték

Jedi Knight 2: Jedi Outcast PC CD-t nyert:
Orosz Máté Bálint
1015 Budapest

Escape from Monkey Island PC CD-t nyert:
Pinczés Gyula
4200 Hajdúszoboszló

Force Commander PC CD-t nyert:
Győrfi Gábor
6724 Szeged

KATT 2002. A 2000-ben megrendezett 3December különböző okok miatt a tavalyi év végén egyedül az USA néhány városában került megrendezésre, és így 2001 vége felé felmerült az igény egy saját szervezésű hazai találkozóra. A hagyományos szakmai összejövetel végül az idei év tavaszára csúszott, és a BME Informatikai karának hasonló témájú rendezvényével összevonva került megrendezésre május 28-29-én. Az első és második napon került tehát sor az Első Magyar Számítógépes Grafika és Geometria Konferencia inkább elméleti jellegű, kutatási-fejlesztési témákkal foglalkozó előadásaira. Ezek között szinte minden megtalálható volt a különböző CAD modellezési eljárásoktól kezdve a Global Illumination algoritmusokon át az FPS játékok bemutatásáig; az anyagok PDF formátumban letölthetők a mellékelt weboldalról.

Ezután kezdődött 29-én délután a Kreatív Alkotók Technikai Találkozója, azaz a KATT, amelyre ellátogatott a hazai 3D-s szakmában dolgozók nagy része. Az „Így készült" témájú előadások közötti szünetben került sor a Render.hu weboldal grafikai versenyének díjátadására – az első helyezett Máthé Bálint képét a 114. oldalon láthatjátok – valamint a Leonardo SNS szervezésében beindított CG Akadémia bemutatójára is.

Exigo. Az első előadást a Black Hole nevű játékfejlesztő csapat tartotta, ennek témája Exigo néven készülő, hivatalosan még nem bejelentett programjuk volt. Maga a játék egy fantasy környezetben játszódó 3D-s valós idejű stratégia, 2003 májusára tervezett megjelenéssel, és ebből rövid videót és egy összetett pályaszerkesztő programot mutattak be. A másfél éve készülő Exigóval a csapat nem titkolt célja a Warcraft III túlszárnyalása; és ugyanez érvényes az előadás nagyobbik részét kitevő mozijelenetekre is. Az átvezető animációk elkészítésére igazi veteránok álltak össze, vezetőjük pedig az a Marinov Gábor, akit a Guru régi olvasói Gaborca néven ismerhetnek. Lassan már tíz éve, hogy az első Imagine rovat megjelent - sokan ennek köszönhetően kezdtek el érdeklődni a 3D-s grafika iránt (köztük jelen sorok írója is). Az ekkor még mindössze hétfős csapat 5 hónapos munkájának eredményeként született meg egy másfél perces trailer, az előadás pedig a feladat teljesítése közben felmerült technikai kihívásokról, és az arra született megoldásokról szólt. Sajnos a cikkleadás pillanatában a Black Hole még mindig nem zárta le a tárgyalásokat a játék lehetséges kiadóival, és az ezért szükséges hírzárlat miatt a trailer nem kerülhetett fel a Guru CD-re (amint lehet, pótoljuk).

Maga az animáció az emberek és orkok konfliktusának egy epizódját mutatja be, rövid, de annál látványosabb csatajelenet keretében. A nagyszabású tervek megvalósítására szolgáló eszközök a Maya és a Pixar Photorealistic Renderman voltak kiegészítve némi Lightwave-es segítséggel. A „filmes" képi világ, a beállítások és a kamerakezelés Udvardi Jenő animációs rendező munkáját dicsérik, a látványterveket pedig többek között Boross Zoltán és Szikszai Gábor készítette.

Az első képsorok elkészítésében is az ő festményeiket használták fel a digitális matte paintingek elkészítése során. Ezekben a jelenetekben a kamera az Exigo világának tájai felett repül, hófödte hegycsúcsok és tengertől körbevett sziklák között. A munka meggyorsítása érdekében ezeken a helyszíneken a részletes modellezés helyett egyszerűbb (bár így is sok ezer poligonos) tárgyakból építették fel a háttereket, és ezekre feszítették fel textúraként a kamera nézőpontjából a festményeket. A korlátozott látószögnek köszönhetően a csalás nem lepleződik le, és a 3D-s tárgyak használata miatt kifejezetten dinamikus kameramozgások is használhatók. Ezeket a jeleneteket végül Lightwave-ben készítették el, és a rendereléshez felhasználták a program Radiositys képességeit is: a bevilágítási információt a textúrákba mentve a számítási időket sikerült elviselhető szintre csökkenteni.

A harci jelenetben szereplő karakterek (orkok, emberek és egy ogre) modellezéséhez is az LW-t használták, és bizony nem spóroltak a részletekkel: a lowpoly control mesh-ek is 50-100 ezer poligonból állnak. Még a páncélkesztyűk szegecsei is meg lettek modellezve, amint az a mellékelt képeken is látható – de még ez a részletesség sem volt elegendő. A Pixar Renderman ugyanis nagyon alacsony sebességvesztéssel képes a displacement mappingre, így a karaktereknél további részleteket festettek ezekbe a textúrákba – ráncokat, pikkelyeket, sőt az orkok esetében a kisebb szarvakat is. A mapek felbontása egyébként 4000*4000 pixel volt, így közelről jól kivehető például a katonák ingének szövése is. A color, specular és displacement mapeken kívül további két textúrát használtak egyébként a shaderekhez; az első egy diffuse map volt, amelyhez Lightwave-ben belesütötték a tárgyak textúráiba a Radiositys megvilágítást. Ehhez át kellett konvertálni a felmappelt objecteket, majd semleges fehér környezetbe helyezni – az így kapott fényviszonyok ugyan nem lesznek valósak a legtöbb jelenetben, de mivel csak másodlagos részleteket adnak hozzá a főfények hatásához, ezért szinte minden esetben alkalmasak az emberi látás megtévesztésére. Az ötödik textúrához pedig saját kis scriptet használtak, amelyik megkereste a tárgyak éleit (az egyes poligonok által bezárt szögeket vizsgálva), és egy szürkeárnyalatos maszkot készített, amellyel a felületek kopásait szimulálták a Renderman shaderben.

A karakter setup, tehát a csontozás, a skinelés és az egyéb technikai beállítások maximálisan kihasználták a Maya lehetőségeit. Kezdésnek két csontváz tartozott minden figurához, az egyik vezérelte a skinelést, a másikra az animáció került; ez rendelkezett a kézi animáció és a mocap keveréséhez szükséges vezérléssel (scriptekkel, expressionökkel) is. Maga a skining is a Maya két módszerének, a smooth és a rigid skinelésnek a kombinációját alkalmazta; ugyanis az utóbbi alkalmasabb a végtagok, az előbbi pedig a törzs deformálásához. További extra feladatot jelentettek a karakterek felszerelési tárgyai (övek, kisebb ruhadarabok), valamint az ogre hájas hasa, mindehhez hagyományos és softbody dinamikát is használtak.

A rendereléshez az egyes jeleneteket igen sok rétegre bontották; például minden egyes katona külön szekvenciákat igényelt, a sima „beauty" pass mellett specular és árnyék menetekre is szükség volt. A kompozitálás során az egyes elemek összeillesztésén és finomhangolásán kívül még különböző effekteket (pl. füst és volumetrikus fény) is el kellett készíteni. A végeredmény pedig, ahogy az a mellékelt képekből is sejthető, lenyűgöző lett – a közönség nem is elégedett meg egyetlen vetítéssel...

Haegemonia3. A Digital Reality űr-stratégiai játékát aligha kell bemutatni a Guru olvasóinak; az előadás volt egyben a program első nyilvános hazai bemutatkozása is. A rendezvényhez alkalmazkodva a DR-es srácok elsősorban a technikai kérdésekre koncentráltak, bár befejezésként a közönség a nemsokára megjelenő rolling demót is megtekinthette.

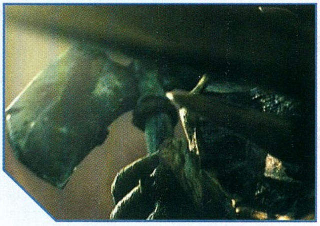
A Haegemonia lelkét a Walker 3D-s motor adja, amely messzemenően kihasználja a hardveres geometriai gyorsításra képes videokártyák képességeit. Ez egyrészt a magas poligonszámban (kb.

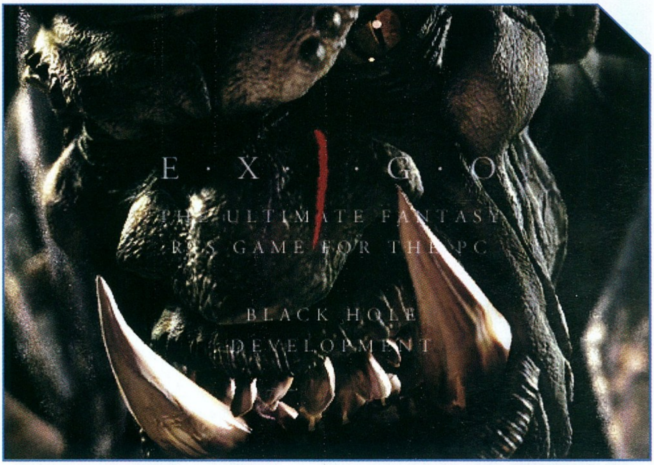
DR. SZIRMAI KALOS LÁSZLÓ

A BME Informatikai karának tanára fontos részt vállalt a számítógépes grafikai konferencia szervezésében, weboldalát azonban nemcsak emiatt érdemes meglátogatni. Ő ugyanis a szerzője az 1999-ben megjelent Számítógépes Grafika című könyvnek, amely igen részletesen foglalkozik a 3D technológiai hátterével – programozó beállítottságú érdeklődőknek feltétlenül ajánlott olvasmány. Érdekességképpen megemlítem, hogy a Meshtools scriptek fejlesztése során is nagyon hasznosnak bizonyult...

www.iit.bme.hu/~szirmay/

Linkek:
www.leonardo.sns.hu
www.render.hu
www.digitalreality.hu
www.postedison.hu
5d.sns.hu





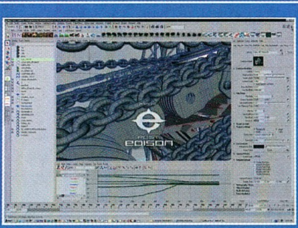
100 ezer háromszög / képkocka), másrészt az összetett materialok alkalmazásában mutatkozik meg. A skálázhatóság érdekében a program az űrhajók megjelenítéséhez összetett Level of Detail rendszert használ, amelyik a kamerától való távolság és a gép teljesítményének függvényében képes csökkenteni az objectek részletességét. A működése lényegében a Max beépített MultiRes eszközéhez hasonló, de teljesen valós időben képes az egyes űrhajók poligonszámát pár száz és több tízezer között változtatni, így lehetőséget ad több tucatnyi egység egyidejű megjelenítésére.

A materialok bemutatására már a játék engine-ben került sor (a LOD rendszer ugyanis eléggé jól működik ahhoz, hogy futtatás közben ne lehessen látni a hatását ;), a program egyébként már most is nagyon stabilan és gyorsan futott. Az űrhajók megjelenítéséhez a program összesen három textúrát használ, a sima color textúra mellett mindegyiken van egy specular map is a csillanások maszkolásához, így összetettebb, fémesebb felület hatását kelt. A harmadik map pedig a self-illumination, amely a hajó ablakainak, reflektorainak önfényét szimulálja. A bolygók felülete is igen különböző, az egyes materialok között van vulkanikus felszín (self-illumos lávafolyókkal), csillogó óceánok, többrétegű felhőzet, és a kopár holdak krátereihez bump mapping is.

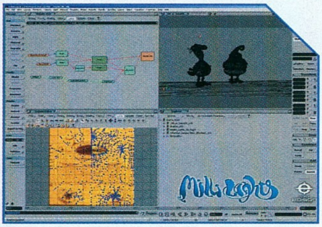
Sor került még az effektszerkesztő bemutatására is, amelyet 100%-osan integráltak a programba mindössze egy hétvégényi programozási munkával. Az eredményen ez egyáltalán nem látszott, a grafikusok lényegében egy teljes animációs eszközt kaptak a robbanások, lövések és egyebek elkészítésére. A beágyazásnak köszönhetően a visszacsatolás teljes volt, hiszen minden effekt úgy

A Max és a hídember

A Hídember vizuális effektusainak készítése során a Maxre különleges feladat várt: jó néhány jelenetben kellett Budapest utcáira és az építkezési helyszínre „digitális tömeget" varázsolni. A csak nagy távolságból látható emberkék modelljei mindössze párszáz poligonból álltak, az igazi kihívást a mennyiségük jelentette. A megvalósítást Sebő László végezte egy korábbi Post Edisonos Vivendi reklámfilm készítésénél szerzett tapasztalatait felhasználva. A „tömeg" alig tucatnyi Bipedből állt, amelyekre különböző modellek lettek felskinelve. Ezek animációját a Mesher modifier használatával kellett lebake-elni; ez a bonyolult csontozást és skinelést egyszerű, gyors mesh-animációvá alakítja. Az így kapott figurákat lehetett aztán sokszorosítani, és véletlenszerű mozgásukat saját fejlesztésű scriptekkel létrehozni. A szekvenciákat a Max saját renderere számolta le jelenetenként átlagosan 1000-2000 főt számláló tömeggel. A snittek elkészítéséhez emellett szükség volt még egy scriptre, amelyik áthozta a kameramozgást Mayából – a hátterek ugyanis abban a programban készültek, és csak az utómunka során kompozitálták össze a különböző rétegeket.

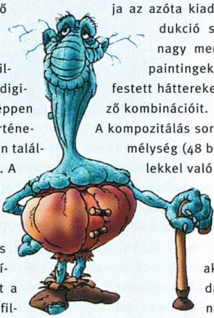


Máthé Bálint: Fény-kép
A Render.hu grafikai verseny győztes képe



nézett ki a szerkesztőben, ahogy a végső játékban is megjelenik majd.

Hídember. A hazai készítésű mozifilmekben eddig is szerepeltek már digitális trükkök, de a Hídember mindenképpen mérföldkőnek számít az iparág hazai történetében – ugyanis több mint 100 jelenetében találhatunk számítógéppel készült effekteket. A nagyszabású vállalkozás 15 ember 8 hónapnyi munkájával valósult meg, a Post Edison animációs stúdió keretei közt.
Az elsődleges feladat az épülő Lánchíd és az 1840-es évek Budapestjének megjelenítése volt, de a trükkök között szerepelt a XIX. századi London látképe, valamint a filmet lezáró jelenet (Szécheny halála) is.
A stáb első feladata a previzualizáció volt, ennek során lényegében az összes jelenethez részletes animatikok készültek, természetesen lowpoly objecteket használva, effektek nélkül. A forgatás ezek alapján zajlott le aztán, és így sikerült is a lehető legjobban megkönnyíteni az utómunkákat végző gárda dolgát. Ezzel párhuzamosan zajlott le a referenciaanyagok összegyűjtése rengeteg korabeli kép, metszet és a Lánchíd eredeti tervrajzainak felhasználásával. Ezen felül a kézi grafikusok igen sok tervet készítettek, és sor került a városban található régi épületek fotózására is.
A modellezési munkák két hónapot vettek igénybe, a híd, az építkezéshez használt gépek, berendezések és egyéb építmények, valamint Budapest és a környező domborzat is ezalatt készültek el.
A sok millió poligonból álló helyszínek és a filmre jellemző magas felbontás (1828*1332 pixel) miatt sejthető volt, hogy a Maya saját renderere nem lesz elégge megbízható. A megoldást a Mental Ray jelentette, és az ehhez készített Raytools nevű translator plugin, amelyet Tüske Imre fejlesztett ki (és amely a gárda tapasztalatai szerint igencsak lepipálja az azóta kiadott Alias-féle plugint). A produkció során a 3D-s elemeken kívül nagy mennyiségben használtak matte paintingeket, azaz számítógépen, kézzel festett háttereket; illetve a 2D és 3D különböző kombinációit.



A kompozitálás során a nagy felbontás és a színmélység (48 bit color) mellett az élő felvételekkel való integrálás jelentett nagy kihívást. Mivel igen kevés díszlet készült el a valóságban, ezért sok esetben szinte csak a szereplők voltak igaziak; a víz alatti jelenetekben például csak Szécheny menyasszonya az élő felvétel, minden más – a pallókat, a Dunát és a vízben terjedő szórt fényt is beleértve – számítógéppel készült. A nagy mennyiségű réteg igen nagy háttértár-kapacitást is igényelt, a munka végére a Hídember kinőtte az 1,5 Terrabyte-os szervert is.

Iciripiciri. Szintén a Post Edisonban készült el ez a pár perces kis előzetes, amely – ha minden jól megy – az első hazai egész estés, 3D-s animációs film előfutára. A hazai szakma veteránjának számító Nagy Gyula (többek között a Krisztofóró fűződik a nevéhez) tervezte meg a figurákat, és írta a történetet is (sőt, a szereplők hangját is ő kölcsönözte). A végső forgatókönyv még készül (Amerikában), ezért egyelőre csak anynyit tudni, hogy a történet az igen kis termetű Icirik és Picirik világában (egy kő) játszódik majd.

A kis csapat jórészt a korábban a Hídemberen dolgozó grafikusokból állt össze, így az igazi munka csak február végén kezdődött meg. A fő szoftverek a Softimage, az XSI és a Maya voltak; előbbiben készültek a poligonos figurák és a karakteranimáció, majd az adatokat átkonvertálva az XSI-ben került sor a textúrázásra és a shaderek elkészítésére. A háttereket Mayában dolgozták ki, itt került sor a renderelésükre is, némi Paint Effectses növényzet hozzáadásával. Az egyes rétegeket Digital Fusionben kompozitálták össze, az effektek többsége is itt készült el.

A fentieken kívül Mata János tartott még egy rövid előadást – benne egyébként a „Kukori, Kotkoda" és a „Mikrobi" szülőatyját tisztelhetjük, és akit a rendezvény közönsége hosszú tapssal köszöntött. Kukori bácsi egy XVI. századi festő-polihisztor, Dürer munkásságának érdekességeire hívta fel a figyelmet. Igazi reneszánsz emberként a művész részletesen foglalkozott olyan, a festészethez és a mai 3D-s grafikához egyaránt kapcsoló témákkal, mint a perspektíva vagy az emberi test felépítése. Sőt, kidolgozott egy olyan arányelméletet is, amellyel az ideális ember (nő) felépítését igyekezett leírni; az előadás végén ez az ábra összehasonlításra került a kortárs Leonardo Mona Lisájával, és szinte tökéletes egyezést mutatott vele. Ebből aztán nemcsak azt a következtetést lehet levonni, hogy Dürernek jól sikerült eltalálnia a kor szépségideálját, hanem az is megkérdőjelezhető, hogy volt-e egyáltalán modellje a híres festménynek...

A következő hónap témája egyelőre megint csak bizonytalan, viszont az fix, hogy visszatérünk a kétoldalas terjedelemhez. Az is biztosnak látszik továbbá, hogy lent leszek a PC Guru táborban, és hogy az eddigieknél jóval nagyobb kaliberű előadást is tervezünk...

Laa-Yosh
ly@3dluvr.com

minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

HARDVER FÓRUM

Sziasztok!

Meleg van. Nagyon meleg van. Vannak, akik örülnek a nagy melegnek, vannak, akik nem. A nyaralók, a vízparton napozók, a fagylaltárusok örülnek. A számítógép-tulajdonosok már nem annyira. Jönnek a panaszos levelek, telefonok. Gondoljuk csak végig: egészen más a gép hőháztartása akkor, mikor a külső hőmérséklet mondjuk 20 fok, és egészen más akkor, ha 33. Forr a proci, a winchester, a videovezérlő, a tápegységből dől a forró levegő. Mit tegyünk, hogy kedvenc szórakozásunkban ne legyen fennakadás? Először kezdjük a legnyilvánvalóbb dologgal: a gép ne legyen olyan helyen, ahova odasüt a nap. Ne nézzetek hülyének, bizony volt már ilyen gond is. A következő lépés a hűtés felülvizsgálata. A hűvösebb időkben vásárolt – áááááá, ez az óccsó tuti jó lesz!! – coolerek feladják a harcot, ilyenkor derül ki a régóta ismert nagy igazság: olcsó húsnak híg a leve. Gyártót szándékosan nem írok, mert nem akarom az amúgy is eléggé túlterhelt bíróságaink munkáját sajtóperekkel is szaporítani. Inkább azt írom le, milyen gyártmányú hűtők a jók. Globalwin, Coolermaster. Ahogy már ezerszer leírtam. Ezeket kis hazánkban viszonylag könnyen be lehet szerezni. Az áruk sem borzasztó. Igaz, drágábbak valamivel, mint az utóbbi időben agyonreklámozott, fentebb meg nem nevezett hűtések. Viszont ezek évek óta bizonyítanak, és nem utolsó sorban hűtenek is, igaz, nincs fényesre eloxált alumíniumbordájuk, meg óriási ventilátoruk. Ezzel szemben olyanok tervezték a bordákat, a levegőáramlást, a ventilátort, akik értenek is a dologhoz. És a felhasznált anyagok is igényesebbek. Néha adnak a hűtéshez "ezüstpasztát" is. Nos, ennek annyi köze van az ezüsthöz, mint a Macskajaj című filmben Garga bácsinak az angol királynőhöz. Vagyis semmi. Alumíniumport kevernek össze olajjal, ennyi az egész. Olyan, mint a Viagra light. Szexelni nem lehet vele, de a strandon jól mutat. És mindent összeken. A jól megszokott, fehér színű szilikonpasztát kell használni. De előtte mindenképpen el kell távolítani a borda aljáról azt a rózsaszín trutymót. Erre a legalkalmasabb az acetonmentes körömlakklemosó. És nagyon ügyelni kell arra, hogy a borda alja össze ne karcolódjon. A rózsaszínű valami nagyját körömmel le kell vakarni, a maradékot meg lemosni. És akkor jönnek az okosok, akik mesélnek. Húúúúúú, öcsém, alig tudtam feltenni a bordát a procira, olyan erős a kengyel. De megoldottam, kiszedtem a kengyelt, oszt jól meghajlítgattam! Két ujjal fel tudom rakni a procira! Itt kezdődnek a nagy bajok. Egyrészt az a kengyel nem véletlenül olyan erős, azt a mérnökgyerekek éppen így akarták! Másrészt pedig az ember nem szedi le, teszi fel azt a bordát percenként, egyszer kell, de akkor jól. Fel lehet azt rakni szépen, óvatosan az erős kengyellel is.

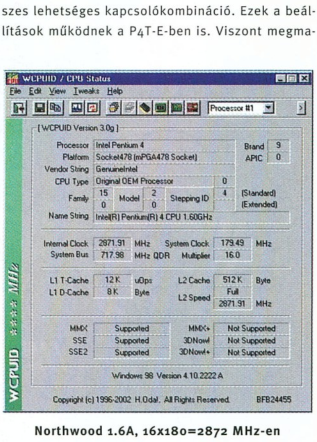
A következő menet a winchestereké. Hova szokta az ember a vincsit szerelni? A kisfloppy alá, esetleg fölé. Pedig melegedési szempontból sokkal jobb helyen lenne egy 5.1/4 collos helyen. Igen, de oda hogy lehet beépíteni? Beépítőkerettel. A winchester két oldalára fel kell csavarozni egy-egy erre a célra tervezett idomot, és könnyűszerrel beépíthető. Több lesz a levegője, tehát jobban is fog hűlni. Szereljük be nyugodtan a cd-meghajtó alá. Az állandóan mobilrackben működtetett winchester halála ezekben a kellemes, negyvenfokos napokban majdnem biztosra vehető. Még akkor is, ha a rackben van egy ventilátor is. A júniusi végi kánikulában sorozatosan pusztultak el az egyébként kifogástalan winchesterek, ezeket kivétel nélkül zárt mobilfiókban üzemeltették. Abban a zárt műanyagdobozban szinte semmi levegőáramlás sincs, a vincsi szépen megfőzi saját magát. Alkalmanként természetesen lehet használni másolgatásra, ilyesmire, de a rendszerwinchester legyen mindig a gépbe építve, a mobilracknek meg legalább ne tegyük fel a tetejét. Melegszenek a videovezérlők is szépen. Ezen segíthetünk úgy is, hogy a ház hátuljából kiszedegetjük a takarólemezeket, ez növeli a levegőáramlást. Ha esetleg olyan kártyánk van, amelyikre a gyártó nem szerelt ventilátort – sajnos ez egyre gyakoribb megoldás – akkor barkácsoljuk rá valamelyik fiókban kallódó darabot. Tapasztalataim szerint a melegedésben élenjárnak az Abit Siluro sorozat ventilátor nélküli hűtőbordával szerelt példányai.

Mi legyen a tápegységgel? Ebben műszerészkedni nagyon kockázatos. Egyet azonban megtehetünk: szedjük szét, alaposan portalanítsuk, és ha a ventilátornak már van egy kis csapágyhangja, szereljük ki, szedjük le a csapágyat takaró műanyaglapocskát, és ne sajnáljunk tőle pár csepp műszerolajat sem.

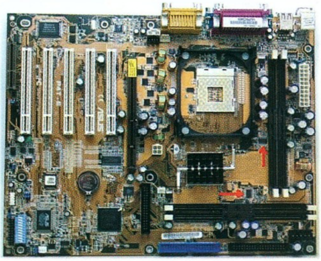
Néhány számmal ezelőtt már bemutattam az Abit BD7-es alaplapot. Nos, kijött az utódja is, a BD7-II. Intel Pentium 4 támogatás minden processzortípushoz, a jól bevált SoftMenu III, számtalan tuninglehetőség, USB 2.0, alaplapra integrált AC 97-es hangkeltő, Realtek chipes hálókártya. Core-feszültség állítás +5%, +10% és +15%-os lépésekben, memóriafeszültség állítás 2,5–2,7 V-ig, és a tuning szempontjából életfontosságú, órajeltől függetlenül fixre beállítható CPU/PCI frekvencia. Létezik raides változata is, a képen éppen egy ilyen példány látható. A lap közepén helyezkedik el az i845-ös kontroller chip a jobb bemutathatóság kedvéért eltávolított hűtőbordával.

Az alaplap egyetlen hátránya viszont az, hogy hivatalosan nem támogatja a 333-as DDR memóriákat, csak a 266-osokat, de egy jobb minőségű 266-os DDR memória túlhajtásával elérhetjük, sőt, meg is haladhatjuk a 333-as szabvány sebességét. Nagyon olcsó, nagyon stabil, és rendkívül tuningbarát alaplap.

Most pedig jó hírrel tudok szolgálni az Asus P4T-E alaplapok tulajdonosainak. Nem mindenkinek, de bizonyára sokuknak. Ez az alaplap i850-es lapkakészlettel szerelt, rambusz memória-támogatással rendelkezik. Mikor erről az alaplapról az első hírek napvilágot láttak, nagyon sokan – köztük jómagam is – nagyon vártuk a piaci megjelenését. Az előzetes hírek szerint tuningbarát, 1 MHz-es órajel-lépésekkel felfegyverzett alaplapnak kellett volna lennie. Még az alaplap dobozán is szerepeltek a tuninglehetőségek. A valóság azonban más volt. Szegényes órajel-választék, a core-feszültség csak elvben emelhető, gyakorlatban nem, nincs fixre beállítható CPU/PCI frekvencia, 115 MHz feletti órajel esetén nincs boot, vagy ha van is, akkor rendkívüli instabilitás jellemezte ezt az alaplapot. Tuning szempontjából az Abit TH7-II ugyanazokkal a memóriamodulokkal, és ugyanazzal a processzorral fényévekkel jobbnak bizonyult. Alapon, azaz a névleges, 100 MHz-es órajelen az Asus kifogástalan, hozza a márkától megszokott kiváló minőséget, de kit érdekel az alapórajel??? Őszintén megmondom, nagyot csalódtam, hiszen évek óta nagy barátja vagyok az Asus termékeknek. De ebben az esetben csak piszkált a kisördög, hogy is van ez? Szépen, lassan azért kiderültek dolgok. A core-feszültség gond megoldódott az újabb bioszokkal. Az FSB/PCI problémát meg lehetett kerülni olyan módon, hogy az órajelet az alaplapi kiskapcsolókkal állítja be az ember, ilyenkor egy adott órajelhez több PCI frekvencia is beállítható. Erre ugyan a P4T-E alaplapleírása csak nagyon szűkszavúan tér ki, de az Asus web-oldalról a P4T alaplap leírása letölthető, abban viszont szerepel az összes lehetséges kapcsolókombináció. Ezek a beállítások működnek a P4T-E-ben is. Viszont megma-



Northwood 1.6A, 16x180=2872 MHz-en



Az Asus P4T-E memória-óragenerátorai

radt a legnagyobb baj, a 115 MHz-es órajel feletti instabilitás, nem indulás. Ennek oka a következő: az alaplapon két memóriabank található. A memória órajelét a processzor órajel-generátorától függetlenül bankonként egy-egy órajel-generátor állítja elő. Az Asus kétféle típusú órajel-generátort használ, a leggyakrabban alkalmazott a CYP 632081. Ez a generátor az oka mindennek. A hivatalos, gyári specifikációk szerint 115 MHz-ig működik csak.
Így aztán nem is csoda, hogy az alaplap sipákol, nem látja a memóriát, ha magasabb órajelen akarjuk működtetni. A dolog megoldható, ha a memória beállítását a négyszeres órajelről visszaállítjuk háromszorosra, de ilyenkor éppen a rambusz memória legerősebb fegyverét, a sebességét korlátozzuk, ezzel viszont a rendszer összteljesítménye csökken le drasztikusan. De létezik egy másik P4T-E sorozat is, amelyet ICS 9212-13 típusú generátorral szereltek. Ezek a generátorok viszont egészen 160 MHz-ig működnek. A jó hír az ilyen óragenerátorokkal szerelt alaplapok tulajdonosainak szól.

A most következőket mindenki csak saját felelősségére alkalmazza, az esetleg okozott károkért felelősséget nem vállalunk!!
Legelőször határoljuk be, hol is helyezkednek el ezek az apró chipek. A képen piros nyilak mutatják őket. Ha szerencsénk van, akkor a jobbik, az ICS áramkörökkel szerelték az alaplapot. Ebben az esetben szaladjunk el az Asus oldalára, www.asus-com.de, és töltsük le a P4T533-C alaplap legújabb bioszát. Ez a P4T-E alaplap utódja, és hivatalosan is támogatja a legújabb, 4x133 MHz-es Pentium 4 procikat. A P4T533-C készül alaplapi hangkeltővel, hálókártyával, de ez minket nem érdekel. A szokásos módon, bootlemez segítségével írjuk a bioszt az alaplapba. Ne törődjünk azzal, hogy a flash-program mit mond, hogy ez nem Asus alaplap, meg hogy ez a biosz nem jó. Jó az bizony. Tapasztalatból mondom. Újraindítás után nyomjunk egy "Load Setup Defaults"-ot, és csirbi-csiribá, máris egy P4T-533C alaplap büszke tulajdonosának mondhatjuk magunkat, ahogy erről a gép indulásánál bejelentkező képernyő tájékoztat is bennünket. És mik az újdonságok? Legelőször az Asus EZ-Flash. Ha boot közben megnyomjuk az Alt-F2 kombinációt, bejön egy bioszból támogatott flash-program, amelyik floppylemezen tárolt biosz-fájllal működik. Megadva a kislemezre előzőleg elmentett biosz-fájl nevét szépen meg is írja, tehát nem kell tovább szenvedni bootfloppyval, ilyesmivel. A softmenüben előbukkannak a különböző PCI frekvenciák, a core-feszültség is rendesen állítható. Az alaplap a következő FSB/PCI leosztásokat támogatja:

FSB/3: 100, 103, 105, 108, 110, 112, 115, 118, 120, 122, 125, 130, 133 – a PCI órajel a beállított órajel 1/3-a

FSB/4: 120, 133, 136, 138, 140, 142, 144, 145, 148, 150 – a PCI órajel a beállított órajel -e

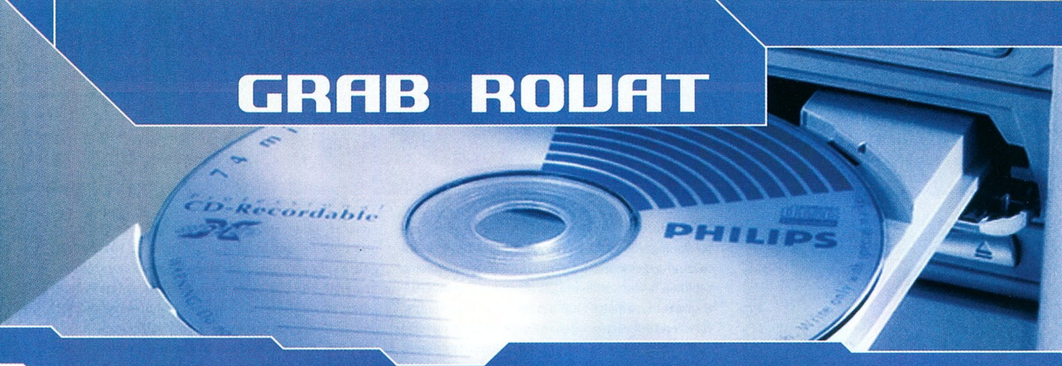
FSB/5: 133, 150 – a PCI órajel a beállított órajel 1/5-e.

Az AGP busz órajele a mindenkori PCI órajel kétszerese. Az Abit TH7-II fixen beállítható 2/3, 2/4, illetve állandó 33 MHz-es lehetőségeihez képest ez nagyon szegényes, de legalább végre van valami... mert ugye hiába menne a proci 150 MHz-en, az ehhez tartozó hivatalos PCI órajel az 50 MHz, ezt pedig semmilyen kártya el nem viseli.
Természetesen a bioszban ki kell kapcsolni az alaplapi hangkeltőt, modemet, hálókártyát. Még egyszer hangsúlyozom, csak az ICS chipekkel szerelt alaplapok tulajdonosai bűvészkedjenek a biosszal!!

Most pedig fájdalmas búcsú következik. Búcsúznunk kell az előző számban bemutatott Pentium 4 1.6A Northwood processzortól. Az Intel a raktárkészlet erejéig még szállít, aztán kivonja a piacról. Mit lehet erre mondani? Kár, nagyon nagy kár. Ki tudja, mikor lesz megint ilyen szuper-tuning proci, ezt még megközelíteni is nehéz lesz. Álljon itt egy kép, mit tud ez a csoda; mezei, gyári, csendes Intel hűtéssel. Semmi 6000-es ventilátor, semmi vízhűtés, semmi csiri-biri. Csak a teljesítmény. Nem forr, nem izzik, nem fagy. Csak megy. Közel 3 GHz-en.

Nyolcvan százalékos tuning. A szakmában eltöltött hosszú idő alatt csak egy processzor volt, amelyik ezt elérte, egy bizonyos Intel 166MMX sorozat, amelyik 298 MHz-en ment. Így múlik el a világ dicsősége... Aki tud, az vegyen gyorsan magának, hátha valamelyik raktár mélyén meg maradt belőle. Vagy a kereskedő – gondolva a nehezebb időkre – alaposan bevásárolt. De – mint tudjuk – semmi sem tart örökké.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@axelero.hu



GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek!
Hálás témának tűnik a múlt hónapban taglalt Audio CD-s másolásvédelmek körüli okoskodás, mert nagyon sokan reagáltatok a cikk nyomán. Köszönöm a dicsérő szavakat, és nagyon örülök, ha segíthettem. Szerettem volna, hogy kissé tisztább legyen a kép ez ügyben. Sajnos abban viszont nem tudok segíteni, hogy egy-egy konkrét, kereskedelmi forgalomban kapható, másolásvédett lemezt le tudjatok másolni, ezt ilyenformán nem tudom támogatni. Kérlek benneteket, ne is keressetek meg azzal, hogy ilyen vagy olyan albumot miként lehet duplikálni PC-n, mert nem fogok rá válaszolni. Így is túlságosan gyakran fogják rám, hogy a rovatommal és webes tevékenységemmel csak és kizárólag az illegális másolóknak nyújtok ingyenes segítséget, képzeljétek, micsoda keresztes hadjárat indulna az újság ellen, ha itt a szerzői jogokkal védett kiadványok másolásához nyújtanék konkrét tippeket.
Mi maradt akkor erre a hónapra? Kitárgyaljuk a CD-írók felépítésében várható újabb változásokat, illetve egy pár gondolatot a DVD-írás kapcsán is szeretnék még papírra vetni.

CAV-arás. A CD-írók drámai sebességnövekedése nem járt negatív, vagy kényelmetlen mellékhatások nélkül. Kezdjük talán azzal, hogy a mai napig kevés olyan CD-R média kapható a piacon, amelyet nyugodt szívvel lehet 40x-es írásra ajánlani. A másik kényelmetlenség, hogy napjaink szuper írói nem a lemez teljes felületén dolgoznak a meghajtón feltüntetett maximális sebességgel, csupán a korong külső egyharmadában, vagy inkább egynegyedében érik el ezt a legnagyobb tempót. A gyorsulás kétféleképpen történhet. Az egyik – ez mostanáig jobban elterjedt – megvalósítás zónákra bontja a lemezt. A leglassabban az első (legbelső) zóna íródik fel, aztán a sebesség folyamatosan nő, de egy-egy zónán belül állandó marad. Az állandó kerületi sebességgel dolgozó írást a szakirodalom Constant Linear Velocity, azaz CLV néven említi, ennek a zónákra bontott változata a Z-CLV, azaz Zoned Constant Linear Velocity. Az egyes zónák közötti váltás miatt az írásnak néhány alkalommal meg kell állnia, ekkor a CD-íróba implementált Buffer-Underrun elleni védelmet használják fel arra a célra, hogy a váltás helyén az átmenet zökkenőmentes legyen. A CLV mód nagy hátránya, hogy az egyes zónákon belül a fordulatszám folyamatos vezérlésére és változtatására van szükség, hiszen az állandó kerületi sebességet csak úgy tarthatjuk a lemez külső pereme felé haladó írás közben, ha a fordulatszámot folyamatosan csökkentjük. Tehát a fordulatszám minden egyes zónában először nagyobb, majd folyamatosan csökkenő (a 40x-es Z-CLV írók jellemzően háromszor-négyszer gyorsulnak fel és lassulnak le egy-egy teljes lemez írása közben, és jól hallható, amikor egy-egy új zónát kezdenek égetni, eleinte nagy sebességgel – és zúgással). A Z-CLV mellett szól, hogy akár minden egyes zóna után végezhető gyors minőségi ellenőrzés. Így megvizsgálható, hogy a következő szakaszt van-e értelme nagyobb sebességgel égetni. Egy-egy zóna felírása és ellenőrzése során az is kiderülhet, hogy az éppen elkészült rész minősége éppen, hogy megfelelő, tehát az ott használt tempónál gyorsabbat nem szabad használni a lemez további felületén sem. Ebben az esetben az író felülbírálhatja az elvárt sebességi értéket, és a maradék területet a minőségileg jobban megfelelő sebességgel fejezheti be. A Z-CLV azonban korántsem annyira megbízható, mint amilyennek – szerintem – a fejlesztők szerették volna. Néhány gyártó, élükön a Yamahával, kezdettől fogva abszolút a Z-CLV ellen volt.
A másik lehetőség a CAV, azaz a Constant Angular Velocity mód használata, amely állandó fordulatszámmal, illetve szögsebességgel dolgozik. Az állandó fordulatszám következtében az írási sebesség a lemez külső pereme felé egyre jobban begyorsul, hiszen a kerületi sebesség felszökik. Hátránya, hogy írás közben nem lehet az éppen megírt részeket visszaellenőrizni, illetve a Z-CLV-hez hasonlóan nincs mód megvizsgálni a következő zónát. Tehát az írás előtt sokkal pontosabb kalibrációt kell végrehajtani, sokkal jobban kell felmérni a behelyezett média képességeit, hogy milyen tempót bír el biztonságos adatrögzítés mellett. Előnye, hogy nincsenek megállások és átmenetek írás közben – ez bizony sok embernek szúrta és szúrja a szemét a Z-CLV kapcsán. Természetesen a lassabb írási sebességekhez az ilyen írók a részlegesen állandó szögsebességet használják majd (P-CAV), azaz egy bizonyos sebességi érték elérése után a meghajtó csökkenteni fogja a fordulatszámot, hogy a lemez fennmaradó része

egyenletes sebességgel készülhessen el. Ez minden bizonnyal jobb minőséget adhat, mint az ugyanolyan végsebességű, de zónákra bontott írás. Úgy látszik, a fejlesztők most a CAV-ra szavaznak, hiszen a nagy Z-CLV dömping múlóban van (legalábbis úgy tűnik), és minden nagyobb gyártó CAV alapú meghajtókat jelent be szorgalmasan. A Lite-On (apropó, nagyon szép fejlődést futottak be az elmúlt egy évben a CDRW meghajtóikkal), az LG, a Sony, a Yamaha (ez nem meglepetés) már bejelentették CAV alapú újdonságaikat, kérdés, hogy a Plextor, a TEAC és a Sanyo mikor áll be a sorba (ha beállnak egyáltalán – szerintem be fognak). Félreértés ne essék, ma még tényleg nem lehet tudni, hogy a nagysebességű égetéshez melyik módszer a jobb. Nem tudhatjuk, hogy melyik eljárással égethetünk jobb minőségű, azaz időtálló, mindenütt olvasható lemezeket. Ez majd jövőre derül ki, amikor a Z-CLV és CAV módban megírt, 40x-esen égetett lemezeinket egy évnyi nyúzás után megpróbáljuk majd beolvasni. Lehet, hogy izgi lesz.

Írjunk DVD-t(?) Persze, hogy írjunk! De észszel. Rengeteg kérdezitek, hogy érdemes-e vajon már DVD-írót, újraírót venni, és ha igen, akkor melyik szabványt kell választani. Egyelőre nem agitálnék senkit DVD-író vásárlásra. Először is drága, ráadásul hamarosan nagyobb árzuhanás következik be a DVD-írók piacán, amint a kisebb gyártók is belépnek majd a küzdőtérbe. Tudom, ezzel az erővel akkor soha, semmit nem lenne szabad megvenni a pénzzabáló PC-be, de DVD-írót tényleg csak az vegyen, akinek SZÜKSÉGE van rá. A CDRW meghajtók ugyanis jóval olcsóbbak (hihetetlenül jó áron lehet 24x-es és 32x-es írókat vásárolni!), a CD-R és RW lemezek ára (jogdíj ide vagy oda) a béka feneke alatt mozog. A CD-nél olcsóbb, kényelmesebb, megbízhatóbb, hatékonyabb, elterjedtebb, hordozható médiát nem kapni ma! Bár csendben megjegyzem, hogy mostanság merevlemezt is érdemes venni, mert a MB/Forint arány értéke olyan alacsonyan mozog, hogy sokszor nincs kedvem kiírni a felgyülemlett anyagaimat, hanem szívesebben venném egy újabb 60 vagy 80 GB-os merevlemezt. A vinyók kihagyhatatlan áron kaphatók, ha van egy kis spórolt pénzed, mindenképpen bővítsd a háttértárad! Az őszi-téli játékdömping során bizonyára szükséged lesz minden egyes MB-ra, annyi szuper játék várható (bocsánat, ez nem is az én szakterületem :P). Szóval, ott tartottam, hogy csak akkor vegyél DVD-írót, ha tényleg szükséged van rá (hobbihoz vagy munkához). Két uralkodó szabvány van a piacon, az egyik a DVD-R(W), a másik a DVD+R(W). Látható, hogy ma már mindkét szabványcsoport egyaránt nyújt egyszer és többször írható lemezt is (végre valahára megjelentek ugye a DVD+R lemezek és az ilyen korongok írására képes második generációs DVD+RW meghajtók). Fontos tudni, hogy a DVD-R(W) írók csak és kizárólag a DVD-R és DVD-RW lemezeket, az első generációs DVD+RW írók csak a DVD+RW lemezeket, a második generációs DVD+RW írók a DVD+R és DVD+RW korongokat írják. Olyan meghajtó, amelyik mindkét szabványt támogatja írás szinten, még nem létezik (a Sony fog kiadni egyet ősszel, de az ára szerintem csillagászati lesz). A DVD-R(W) jelenleg előnyben van, a Pioneer lassan, de biztosan megtanulja, hogyan és mit kell tennie ahhoz, hogy a PC-s piacon megszerzett előnyből piacvezető pozícióba betonozza magát (annak idején a CD-R elterjedésekor csúnyán kimaradtak). A DVD+RW is nagyon nyomul, megnyerték a Microsoft teljes támogatását (a következő, Windowsba beépítendő CD/DVD-író rutin a DVD+RW szabványt támogatja majd), és végre kirukkoltak a sokáig babusgatott DVD+R lemezekkel. Badarság lenne bármelyik szabványt is győztesnek kikiáltani, szerintem ez legkorábban egy-két éven belül dőlhet el. A DVD-R(W) előnye, hogy következő generációs lemezek és írók (4x-es sebességgel) már idén télen várhatók, ellenben a DVD+RW alapból gyorsabb, hiszen a jelenlegi meghajtók mind az egyszer, mind a többször írható lemezeket 2,4x-es sebességgel tudják írni, szemben a DVD-RW 1x-es újraírási tempójával. A sarkalatos pont a kompatibilitás. A DVD-R lemezek nagyon jól olvashatók, használhatók asztali DVD-lejátszókban, a DVD-RW kevésbé jól sikerült.

A DVD+RW szabvány esetében az a fura, hogy a DVD+RW és DVD+R lemezek közül sok esetben az újraírható, azaz a DVD+RW korong mutat fel jobb eredményeket, mint a DVD+R. Ez persze napról-napra változik, hiszen a DVD-ROM olvasókhoz megjelenő firmware frissítések és az új lejátszók egyre inkább támogatni igyekeznek minden jelenlegi írható DVD formátumot. Ha pusztán az optikai jelleget nézzük, akkor látszólag a DVD+R(W) előnyben van, hiszen ennek a szabványnak az olvashatósága és fizikai karakterisztikája sokkal közelebb áll a gyárilag préselt lemezekéhez, mint a DVD-R(W) esetében, de a jelenlegi helyzet szerint mégis ez utóbbi a jobb választás. Különösen akkor, ha hmm, DVD-alapú konzolgépekben szeretnéd hasznosítani a frissen vásárolt DVD-íród képességeit. No comment. Személyes tapasztalataim szerint a DVD+R(W) jó eséllyel megszorongathatja a DVD-R(W)-t. Úgy hiszem, a két szabvány még sokáig együtt, egymás mellett fog fejlődni, versengeni. Ennek bizonyos szinten mi látjuk előnyét, hiszen a verseny jótékony hatással van az árakra, nem beszélve az olvasók, lejátszók gyártóit érintő folyamatos fejlesztési kényszerről, ami garantálja majd, hogy a jövőben megjelenő meghajtók mindent, mindig olvasni fognak.

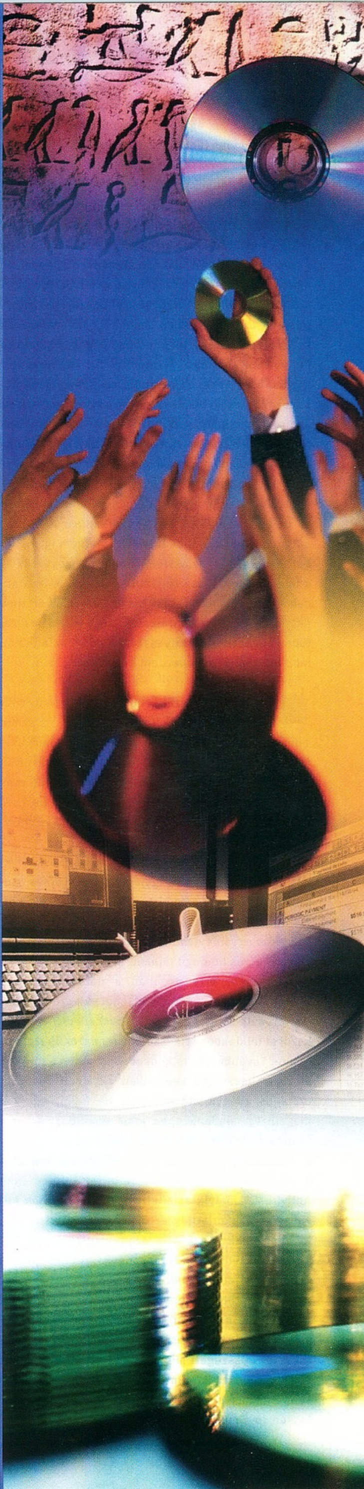
A hónap vásárlási tippjei. Kifejezettem ajánlom az Aopen 24x-es íróját (a dobozos változat 20 ezer forintos bruttó ár körül szerezhető be). Ha nincs szükséged kunsztokra (túlírás, tökéletes DAO-RAW stb.), akkor a Sony 24x-es írója kihagyhatatlan (már 16 ezer körül is láttam a városban). Igényesebbeknek a 40x-es TEAC írót ajánlom - igen, a legutóbbi Guruban valóban 10/10 pontot adtam neki, nem elírás volt, és nem is vicceltem! DVD-ROM olvasók közül a Toshiba SD-M1612 verhetetlen, a combo meghajtók terén a Philips és a Toshiba termékekre érdemes koncentrálni.

Az LG írók mintha eltűntek volna – pedig nem roszszak! –, a combo meghajtójukat sok helyen látni, de igazából nem merem teljes nyugalommal ajánlani.

Ennyi fért ide ebben a hónapban, menjetek nyaralni, pihenjetek!

PPéter

ppeter@cdgrab.hu



Azt mondják, a nyár sok szempontból uborkaszezon. Mit mondjak, ez egészen biztosan igaz is, nekem leginkább onnan tűnik fel, hogy az általam olyan nagyon kedvelt kovászos uborka ismét megjelenik a kofák kínálatában, mégpedig nem hamisított, ál vagy tajvani műanyag, hanem echte ungarische kivitelben. Zsíros kenyérhez, felsorolniissoklenne ételhez igen kiváló. No, de mivel ez itt most lev- és nem gasztro-rov, ezért ezt a témát elegánsan átlépem, és mesteri fordulattal visszakanyarodok a PC-k, a játékok és a levélhegyek irányába, ahol szemmel láthatólag az utóbbi kettőben semmiféle punnyadásnak helye nincs. Játékok tekintetében ugyebár hatalmas durranások vannak (Warcraft III, Neverwinter Nights, hogy csak azokat említsem, amelyekkel hónapokat lehet játszani, ezzel csak akkor van baj, ha miatta nem csinálnak az embernek vacsorát egyesek pl.... (*...Nem is igaz, volt vacsora, csak esetleg nem a szokásos minőség, hanem ilyen sitty-sutty fajta. :P Lily...:*), a levelek meg továbbra is dőlnek felőletek elapadhatatlanul, utálom, hogy nem mentek nyaralni. De ha már így van, és jelenleg nekem sincs jobb dolgom, mint nekiálljak levrovot írni (nem igaz), akkor legalább van választék, amiből csemegézzek itt a hangulat feldobása céljából nekije oda. Mivel ennek a legutóbbi mondatnak majdnem semmi értelme nem volt, és szinte kilátástalan, hogy már a bevezetőben ennél lejjebb süllyesszem a színvonalat, talán jobb lesz, ha 3-2-1 elkezdem a levrovot. 3. 2. 1.

Vírus. Helló Brazil! Lenne egy kérdésem: vírusos a gépemen az összes EXE file, és szinte semmi nem megy, és percenként lefagy, de nem akarom formattálni, ezért szeretném, ha mondanál olyan víruskeresőt, amelyik nem törli le a vírusos fájlt, csak a vírust írtja ki. Az F-PROT-ot is kipróbáltam, de azzal nem sikerült. Ha nem nagy kérés, tegyél be a LEVROVba. Csá!

(Kevin King)

Hát, ez bizony a tipikus ígyjárás esete. Sajnos esetedben egyáltalán nem biztos, hogy lehetséges a vírus kiirtása maradandó károsodások nélkül, nagyon sok vírus ugyanis destruktív módon éli gyönyörűséges életét, és boldogít minket. Lehet, hogy a te eseted is ilyen, erre azonban a nálad fellelhető vírus(ok) ismerete nélkül nem lehet válaszolni. Esetleg próbálj ki még egy-két víruskeresőt/írtót, de kezdj el lelkiekben felkészülni a rendszer újratelepítésére. Továbbá gondolkodj el azon, vajon eddig miért nem használtál semmilyen védelmet sem? Az utólagos gyógyítgatásnál (már ha lehet, ugye) a megelőzés mindenképpen jobb megoldás, és erre számtalan jó program létezik, akár még ingyen vagy nagyon kevés pénzért is. Figyelmedbe ajánlom például a Chip Magazinban fellelhető Kaspersky Antivírust, amelyik amellett, hogy a legjobbak között van, gyakorlatilag az újság havi áráért a tied, mindig adnak hozzá friss szoftverkulcsot. További alternatívaként számos nagynevű program próbaverzióját is felrakhatod, még olyan is akad köztük, amelyik a próbaidő letelte után sem hagy cserben. Sok alaplap mellé is csomagolnak antivírus szoftvert, ezeket is lehet használni, ha nincs más, de nem túl magas összegért meg tudod venni a teljes verziós programokat is. Mint látható, lehetőség van bőven, érdemes is vele élni, hiszen manapság, amikor lassan 10 e-mailből 8-ban vírus érkezik, nem árt vigyázni. És ne felejtsétek, a számítógép esetében nem a hardver az elsődleges érték, hanem a rajta tárolt adatok és dokumentumok. Jóllehet legtöbbeteknél maximum apu rúg seggbe titeket, ha eltökítitek a szexképgyűjteményét, de előbb-utóbb komolyabb dolgokra is fogjátok használni a gépet, legalábbis valószínűleg, és nincs nagyobb méreg, mint valamit elveszteni, amin az ember akár heteket dolgozott.

Eltűnt guruk osztálya. Helló Braz A májusi Gurut elvette a tanár! :)) Aztán meglett! :)) Aztán elhagytam! :(((Nem lett meg! :(((Viszlát:

Bolu
(Bolvári Balázs)

Ezek után mondja csak közületek valaki, hogy a tanárokban nem lehet megbízni, itt van a példa, hogy nincs igazatok. Nála meglett az újság, másutt meg elenyészett, úgy tűnik, már csak ezért is érdemes iskolába járni, és órán olvasni, hogy a tanár észrevegye, és elrakja megőrzésre. De mi lesz veletek most nyáron? Elgondolni is borzasztó, előre a 12 hónapos iskola bevezetéséért! Naaaa jó, talán mégse, de azért ha találok ilyen iskolás levelet, akkor jól bepasszentom ide, a nyári szünidőben biztos a legtöbb iskoláskorú kétfülűnek állati nagy örömet okozok vele. Hehe.

SMS: Kritika. GEC A 2002/07-ES GURU SZAR CSAK A GTA3 MEG A DOOM3 VOLT YO. A KOVETKEZO GURUBAN IS CSAK WAR3 LESZ A JO, MI VAN VELETEK?

Valószínűleg csak annyi történt, mint mindig: a gurus emberszabásúak írnak arról, ami megjelenik, neked meg vagy bejön, vagy nem. Egyszerű. Na most arról pl. nem tehetünk, hogy neked csak ezek a programok jönnek be, bár esetleg megrázhatjuk kis öklenkinket a kiadók felé, hátha, de kevéssé valószínű, hogy érdekelné őket.

Ti küldtétek. Helló, Brazil! Egy olyan dolog miatt írok, ami érint minden lelkes (és lelketlen) PC Guru-olvasót. A CD-n van egy olyan (legalábbis a múltkor még volt) menüpont, hogy 'Ti küldtétek'. Nos, énnekem ez tetszik a legjobban az egész CD-n. Nos, hogy mi itt a probléma? Hát sokáig nem is volt semmi, de újabban már vannak ilyen klikkeljésjátssz (nah, talán a Click 'n' Play nem is jó példa) szerű programok, pl. RpgMaker 2K. Ezt biztos rengetegen ismeritek. Nah, ez és az ehhez hasonló ingyenes software-ek nagyon jók, és fergeteges dolgokat lehet velük alkotni. A probléma: újabban a 300 pályás, kidolgozott játékok helyett kidolgozatlan, szemétre való 1-2 mapos, 2 párbeszédből álló, 5 perces 'életműveket' (akarom mondani szemeteket) küldözgetnek a PC Gurura egyes elvetemült seggfejek (remélem, nem sértettem meg senkit).

De, biztos megsértettél valakit, gondolkodtam is rajta, hogy kivegyem-e, de aztán maradt. Majd legfeljebb jön egy ellenanyázás, habár jobban bírnék örülni, ha inkább valóban olyan produkciók érkeznének, amelyikekkel rácáfolnak előző kijelentéseidre. Ez lenne a legjobb mindenkinek, ugye. Azt gondolom amúgy, hogy itt is csak az történik, mint a nagyvilág egyéb helyein általában: valami eljut a nagy tömegekhez, néhányan azt gondolják magukról, hogy ők aztán most olyat csinálnak, de olyat, hogy ihaj. Aztán persze nem értenek a dologhoz, és még önkritikájuk sincs többek között, és máris megjelent egy újabb kétségbeejtő, minden átlagot alulmúló alkotás, már ha az alkotás szó alkalmazható, ugyebár. És ezekben az esetekben az ilyen selejtek szerintem már nem tolerálhatók még olyan nézőpontból sem, hogy legalább megpróbálták. Természetesen nem csak szoftverre, hanem minden másra is értem ezt.

Kérdés: Kit érdekelnek ezek?! Néha 10-11 megát is elvesz az rtp (aztán meg nyivákolnak a főszerkesztők, hogy hjajj miér' nincs hely), vagy ha ez hiányzik, enynyit le kell tölteni a netről!!!! Hát, kellemes, amikor 10 megát leküszködünk egy 3 perces játszhatatlan játék miatt. Most kérdezheted: De miért engem zargatsz?! Egyszerű: Én, és egyesek, akiknek ez baromira nem tetszik, már lassan fél éve próbálkozunk, hogy a Ti küldtétek szekció kicsit renoválódjon már meg, de eddig csak süket fülekre leltünk. Egy weblapot is létrehoztunk ez ügyben, de minden hiába... **(Lehet, hogy én vagyok félelmetesen alultájékozott, de nem nagyon futottam még bele ilyen weblapba. Erről az jut eszembe, hogy hiába van akármilyen jó dolog értünk és nekünk a világon, ha nem is tudunk róla. Braz)** Nem beszélve arról, hogyha így megy tovább, minekünk, akik szintén fejlesztgetnek, és valamit törődnek is a projectükkel, nem lesz hely a korongon, pedig nekünk a PC Guru az egyetlen esélyünk a dolgaink publikálására. Remélem, hogy bekerül ez a levél a Levrovba, és sok olvasó egyetért majd velünk, s talán valami lesz. Üdvözlettel:

Geri (Kovács Gergő)

Tényleg, fel is vetem a kérdést: miért is nekem címzed ezt a levelet? Az odáig rendben van, hogy én vagyok az isten, de szerintem sokkal inkább tartozik ez az egész a CD szerkesztőjére, Chris papára. Ez ügyben neki írjatok, e-mail cím az impresszumban pl.

Juhé. Juhéééééééééééééééééééééééééééééé!!!!

(Racskó Dávid)

Juhé.

Gizdavilág. Helló Brazil! Azért írok, mert nem tudom, hogy miért rossz az, ami régi... Ha vkinek 486-osa van, attól az a vki még lehet teljes ember, nem??? Ha valaki szereti a régi játékokat, akkor az hülye??? Vagy ha vkinek nincs király GeForce 3, csak TNT2, akkor az miért sz*rfej??? Szerintem ez baromság. Ha vki ezt szereti, akkor én nem akadályozom meg ebben. (Sajnos ilyen ember nincs sok manapság: mindenki a szuperúj izgi 3D-s game-eket részesíti előnyben, amik min. GeForce 3-at, 900 MHz-et és P3-as procit igényelnek.) Csak ennyi.

(Jagicza Gábor)

Teljesen egyetértek veled, nincs is mit hozzátenni. Egy ember nem attól jó vagy rossz, nem attól értékes vagy semmirekellő, hogy mennyi pénze van. Bár sajnos manapság sokan ez alapján ítélkeznek, megy a gizdázás, nekem ezvanazvan, húdemenő, húbazeg, húdehúde. Egyértelműen nem tudnám azt mondani, hogy nem kell velük foglalkozni, lehetetlen, hiszen nagyon sokan vannak ilyenek, de korántsem csak efféle emberekből áll a világ. Az igazi értékek azért megvannak, csak nem azoknál kell keresni, akik állati nagymenőnek érzik magukat, mert pénzük van például - jóllehet, a nagymenőzés és gizdázás meg az anyagi jólét nem függ össze, remekül megfigyelhető, hogy a legtöbb ilyen beképzelt agyatlan

amúgy kevés pénzmaggal rendelkezik, habár ezt mindenfélével próbálja ellenkezőjének láttatni. Haha, szoktam rajtuk jókat nevetni, tedd ezt te is, és azokkal foglalkozz, akik neked fontosak, csináld, ami neked fontos, ilyen egyszerű. Csak ne piszkáljuk egymást, és akkor nincs nagy gond.

Sms: kiskérdés. Király a lap, te is jó vagy! Neked melyik a kedvenc játékod? Üdv.:

Gerike

Nem mondhatom meg. Nem tartozik a lap profiljába. Amúgy is kicenzúráznák...

Csapás az unalmas játékcímekre. Üdv Brazil! Drakulálok a vb. győzelemhez! **(Ehh, hagyjuk. Nevemet megszégyenítő módon mégiscsak teljesen európai vagyok, és szerettem volna, ha az öreg kontinensen marad a kupa, de hát így alakult. :) Braz)** Kb. 1 éve 1-2 haver meg én arról dumáltunk, milyen sablonos játékcímek vannak, főleg Rpg körökben, ezért elkezdtünk összeírogatni pusztán saját szórakozásból ilyeneket, aztán úgy belejöttünk, hogy lett... ö... sok. Utólag visszanézve és másoknak megmutatva mindenki mondogatja nekem, hogy tegyem közkinccsé, és mivel itt vagytok ti, mint „Szórakoztató informatikai magazin" (amely megnevezésből mostanában valaminek a feje szinte mindig eltakar 1-2 betűt:), most elküldöm emilben, már meg is kaptad, látod! Sok közülük csak szóvicc, vagy vmelyik játék nevéből adódó poén, de vannak direkt kitalált sablonos nevek, amiket akár viszont is láthatnánk vmikor pl. a Diablo egyik kiegészítőjének alcímeként... Köszi

(Cseh Márk)

(Nos, következzen hát a lista teljes terjedelmében. Ugyan kaptam engedélyt a rövidítésre, mégsem élek vele, így biztos, hogy nem veszik el egyetlen egy gyöngyszem se. :) No meg ugyebár így adhatok munkát a tördnek is, ne unatkozzon már szegénykém. Braz)

Quake 4 -Colosseum, Vengeance of the Hunter,
Duke Nukem 4E, Monster of the Opera,
The Curse of the Tomb, Sleepy Valley,
The Dead Hero is Back, Dawn of the Fate

Gods of War, Age of Dictators (AOE 4),
Power Soldiers, Tank Craft,
Lara Craft +Eskimo patch, Sim Craft
Sim Village, AOE3: JFK,
Sim Ant: Ant Farm Simulation,
Sim Farm 2: Need for Seed,
Super Speed Highway, Turbo Madness,
Traffic Lamp 2 - Red Alert, Motor Race,
Hungarian Air Force, Grandula Simulation,
F3 Racing 4 Simulation 6
Fight and Magic,
Hack n' Slash (+exp pack: Drag n' Drop)
Alone in the Dark 5: Together in the Light
Broken Master, The Curse of Hosé,
+The Fate of Ramirez,
+Revenge on Ombre+Sergio
Fifa 2003 Fight for the Ball + nude patch
Fly? Swim!, Graveyard of Lost Souls
Cemetery of the Dead
...

(na jó itt sajnos meg kellett húznom, mert így is alig fért el, a tök orrú sok dumája(- a törd. ui. megöllek Brazeg)

Mázlium. Szevasz Brazil. Te, tudtad, hogy ti, PC-s újságírók milyen szerencsések vagytok? Mocsy, Sasa, Lily meg a többiek elsőként próbálhatják ki a legújabb játékokat, és találkozhatnak a fejlesztőkkel. Te pedig olvashatod ezeket a leveleket. Remélem, te is mázlistának tartod magad ezért!

Gábor

Te azt el se tudod képzelni, mennyire. Én annyira mázlista vagyok, hogy teljesen mázlista vagyok, tényleg. Igazad van, a mellékes körülményektől, amelyek néha ugyan picit zavarók (pl. tök jó bugos bétaverziók, melyekre a végleges progi sokszor csak nyomokban hasonlít) tekintsünk el. A szerkesztőséget át is kereszteltem a Mázlik Házának, más néven Mázlium.

Sms: eltiltás. CSA BRAZ MI A ****-T CSINALJAK, ANYAM ELTILTOTT EGÉSZ NYARRA A GÉPTÖL. TEGYÉL BELE A LEVROVBA ÉS IRJ ANYAMNAK PAR SORT. DB

El tudom képzelni, keménykezű anyukád teljesen igazságtalanul, hirtelen felindulásból, ötletszerűen tiltott el a géptől, mi? Te szegény. Most muszáj leszel egész nyáron napozni a strandon, bulikba járni, a csajokat hajkurászni, és valamennyire normális életet élni. Iszonyat. Anyuka! Tessék átgondolni még egyszer, szegény csemete valóban megérdemli-e ezt a szörnyű sorsot? ***Kihagytad az olvasást, halló kedves DB, olvassál is szerintem! Lily***

Hát erre cím se jut eszembe... Hali Brazilkám! Sirály az újság, bár a teljes játékok egyre gyérebbek (na jó, csak egy kicsit romlik a szint)! **(Na ne mondd. Silver, Eurofighter Typhoon, sose rosszabbat szerintem. Braz)** Lenne itt egy börning-kveszcsön, mégpedig: hogy lehetsz ilyen népszerű a gyengébbik nem körében (mert ugyebár az vagy), ha annyi sört és gumicukrot öntesz magadba, amennyit állítasz. Vagy a nők mostanában a gömbölyű pasikra buknak? Vagy billentyűpüfölés közben te inkább szobabiciklizel, vagy hasonló (Ugye nem!)? Oszd meg a titkod velünk!

(Parnaki Zsolt)

Szobabicikli, meg futópad, meg ilyenek? Maradjámágyerek. :)))))) Érdekes, ez már nem az első levél, amelyikben ezt a hülyeséget kérdezitek. Énnekem fogalmam sincs, hogy ennek a gondolatnak akár a csírája is honnan kerül elő, de hát ez van. Jó, jó, tényleg nagyon elbűvölő vagyok, kedves és szép, mi tagadás (Tördnek kuss, csak szólok előre az egészségmegóvás érdekében...), *(... - a törd.)* **de hát ez nem jelenti azt, hogy én lennék itt a kasszanóva. Sőt. Tanácsért talán ne hozzám forduljatok ez ügyben, csak olyasféle biztos recepteket tudnék mondani, mint pl. ne moss hónaljat két hétig, mert akkor biztosan dőlnek utánad a nők, meg effélék, és ezekre sem tudok garanciát vállalni. Ehh, öcséim, társkereső irodát is csinálják nektek, ne csak levrovot? :) Amúgy igencsak dicséretes, hogy ilyenek is járnak az eszetekben, nem csak az fps, 3d, MHz, ésatöbbiésatöbbi, néha bizakodóan gondolok rátok, hogy mégse vagytok teljesen reménytelen eset... :) Esetleg egy tanács még belefér, de ezen kívül többet nem vállalok, na szóval a lényeg pajtikáim, hogy legyetek mindig önmagatok, és ne próbáljatok meg másnak látszani, mint amilyenek vagytok. Nekem ez bevált. El is kerül majdnem mindenki.** *(Ja, a szagod miatt öcsém! Bahh még hogy 2 hét, te már születésedkor is 9 hónapos használt zokniban voltál! - a törd.)*

...de egy lány most jól megmondja nektek a tutit. Cija neked Brazil, és cija nektek mind fiukák! Nem akartam én itt írogatni nektek, de ami a múlt levrovban volt, elkeserített. Persze, tudom, kevés lány olvas ilyen újságokat, mint a PC Guru, én mondjuk előfizető vagyok, és pont beletartozom abba a 0,01 százalékba. Ezért vágytok annyira a lányokra. **(Szerintem - már ha az én véleményem érdekel valakit – nem csak. Braz)** De akkor próbáljatok felállni a kényelmes székből, ne csak a gép előtt ülni, és ne csak aludni, lustulni, sört inni. (Na jó, ezeket mind lehet, de ne csak ezeket!). Mert hát nyár van, lehet strandra menni, lányokat kergetni, és még ezer dolgot tenni! Gumicukrot nyáron is lehet enni, főleg savanyúbbat, az legalább segít legyőzni a szomjúságot. OLDVOMITon akadtam ki a legjobban az előző levrovból. Nem tudom, ő milyen lányokat szokott nézegetni, mert bizony, a harminc-negyvenéves nők már tényleg kenik magukat, sőt a hetvenévesek is, de az TÉNYLEG undorító. A ronda csajok kenik magukat, jól elrontják vele a bőrüket, de hát ha nem ilyen csajokra vágytok, nem ilyet kell szeretni. Pl. nálunk ez tök nem így van, nem kenegetjük mi magunk, így is szépek vagyunk. **(Ez valóban igaz lehet. Én sem kenegetem magam, és én is szép vagyok, tényleg. Braz)** És még azt akartam leírogatni ide, hogy korr. és törd. ti is cukik vagytok és aranyosak, Brazil sem sokkal jobb nálatok, csak össze-vissza beszél. **(Na ez viszont itt tévedés. ÉN sokkal jobb vagyok. Braz)** ***(Az össze-vissza beszélésben mindenképp:)) – a korr.)*** Brazil, rád meg haragszom, mert nem írtad a levrov végére, hogy „éljenek a csajok!!!". Mégis, mit csináljunk, haljunk? Na, bocsi a levelemért, de ezt a férfiuralmat már tényleg nem tűrhettem. Lázadok! És szegény Lilynek egyedül kell lennie ennyi pasi között... ***Nem dráma... ;) Lily***

Puszi nektek mind, ezernyi csók, és sok boldogságot kedvesetekkel!

Suzie

Tessék. Nem is kell nekem ehhez semmit hozzáfűzni. Fogadjátok meg a leányzó szavait, és nyomuljatok ezerrel, ne velem levelezgessetek, csak jól elmúlik a nyár közben. Nem mintha csak nyáron lehetne lányokat kergetni... :)

Ez itt már a vége, úgy látszik. Helló Brazil írok neked olyanról, hogy... most már nem, elfogyott az időm. Csá:

Bolu

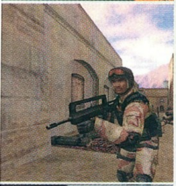
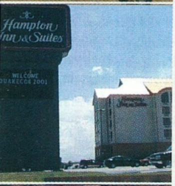
Ó, ez kész szerencse. Itt ugyanis meg hogy, hogy nem, de betelt a levrov, ám így legalább nincs lelkiismeret-furdalásom, hogy nem tudtam neked válaszolni.

Nos, pajtások, ennyi fért bele mostanra, csóközön mindenkinek, továbbra is folytassátok intenzíven a hízókúrát, jók legyetek, csók. Jaja, és mielőtt még kikapnék nagyon, feltétlenül meg kell jegyeznem még itt a végén, hogy éljenek a csajok.

Brazil

brazil@vogel.hu

U. i.: Mellesleg ha nem írom oda a végére, akkor is éljenek, hát naná.

JÚLIUS 19–AUGUSZTUS 21:
Esztergomi Nyári játékok.

JÚLIUS 31–AUGUSZTUS 7:
Sziget Fesztivál 2002 – „Kell egy hét együttlét!" Idén ismét megrendezésre kerül Európa legnagyobb szabadtéri fesztiválja, ahová szokásunkhoz híven mi is ellátogatunk.

AUGUSZTUS 2:
Unreal Tournament 2003 európai megjelenés

AUGUSZTUS 7:
Flört dance club Siófok, Techno Gate parti: ATB

AUGUSZTUS 8–11:
Gen Con

AUGUSZTUS 15:
Shoebaron szülinap.

AUGUSZTUS 15:
Counter Strike: Condition Zero – Minden idők legjobban várt többszereplős, csapatorientált taktikai FPS-e augusztusban végre megjelenik.

AUGUSZTUS 16:
Sokunk kedvence, Madonna születésnapja :). 1958 – A popdíva jócskán túl a negyedik x-en még mindig a közönség és Guy Ritchie kedvence... és ez nem Blöff:)

AUGUSZTUS 16–20:
XV. Soproni Sörnapok – Hancu és Stöki legnagyobb becsben tartott ünnepére is e hónapban kerül sör... ööö... illetve sor.

AUGUSZTUS 17:
Resident Evil játékshow

AUGUSZTUS 19–25:
PC Guru tábor, Alsóörs – Természetesen idén is megrendezésre kerül a nyár utolsó nagy bulija. Miiiiii??? Még nem jelentkeztél?!:)

AUGUSZTUS 20:
Az államalapítás ünnepe – Nemzetünk nagy ünnepe az államalapítás ezerkét éves évfordulója, melynek záróakkordja ismét az évről évre megrendezésre kerülő budapesti tűzijáték lesz.

AUGUSZTUS 20:
H.P. Lovecraft születésnapja (1890)

AUGUSZTUS 22:
Holdtölte

AUGUSZTUS 24:
Budapest Parádé

AUGUSZTUS 27:
Icewind Dale II megjelenés

AUGUSZTUS 29:
Lilynek névnapja van...)

AUGUSZTUS 30:
Megjelenik a 2002/09-es PC Guru

A SZÍNFALAK MÖGÜL

Augusztus 15-18:
QuakeCon, Texas, USA
Az 1996 óta rendre megrendezésre kerülő eseménysorozat töretlen népszerűségnek örvend. Természetesen a Show-n idén is jelen lesz a John Carmack vezette id, valamint több száz hálózatba kötött gép, ahol a megjelentek a több tízezer dolláros fődíjért versenghetnek. Azt gondoljuk, mondanunk sem kell, hogy tudósítóink már útban vannak Texas felé, hogy első kézből tudósíthassanak titeket az év egyik legnagyobb hálózatos bulijáról...

Augusztus 15:
Scooby Doo A Nagy Csapat (Scooby Doo) mozi premier
Minden idők legbugyutább, ám ennek ellenére legnépszerűbb rajzfilmsorozata a mozivászon meghódítására készül. E jeles esemény alkalmából a film forgalmazója a Budapest Parádén Scooby kamionnal képviselteti magát.

Augusztus 16-17-18:
Forma 1 Magyar Nagydíj
Michael Schumacher a futam előtt valószínűleg már megnyerte ötödik világbajnokságát, ennek ellenére a Magyar Nagydíj mindig kedves a szívünknek. Igazán jöhetne már újra egy izgalmas esős futam...

Augusztus 27:
Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége DVD változat premier
A szerkesztőség által legjobban várt DVD-film e hónapban világhódító útjára indul, és meg sem áll egészen novemberig, amikor az extra változat megjelenésével minden idők legjobb DVD csomagjaként kápráztatja el közönségét.

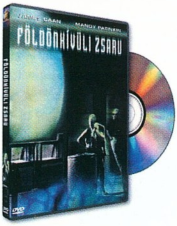
Augusztus 29:
Stuart Little, Kisegér 2. (Stuart Little 2) mozi premier
Chris kedvenc filmjének folytatása a hónap végén újabb élményekkel gazdagítja a CD-melléklet szakavatott mesterét, aki e jeles nap alkalmából nem átallott szabadságra menni, nehogy lemaradjon kedves kisegere legújabb kalandjairól! No comment:)

Havi jóslat:
Augusztus 29: Chris végleg beleroppan a házépítésbe, és hátralévő életét remeteként tengeti majd:)

A GYŰRŰK URA (2 DVD)

Rendező: Peter Jackson › **Szereplők:** Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Liv Tyler, Sean Bean, Cate Blanchett, Ian Holm, Hugo Weaving, Orlando Bloom, Christopher Lee, John Rhys-Davies, Billy Boyd, Dominic Monaghan › **Hang:** Dolby Digital 5.1 magyar, Dolby Digital EX 5.1 angol › **Kép:** 16: 9 (2.35:1) › **Felirat:** magyar, angol › **Extrák:** Hosszabb Werkfilmek: Középfölde könyvkiadója; Küldetés a Gyűrűért; Utazás Középföldére;Kisfilmek: Hobbitfalva felfedezése; Hobbitfalva életre kel; Brí világa; Gyűrűlidércek: a bukott királyok; Völgyzugoly – Tündék menedéke; Középfölde nyelvei; A két mágus; Középfölde zenéje; Elijah Wood; Viggo Mortensen; Orlando Bloom; Cate Blanchett; Liv Tyler; Ian McKellen; Széltető: a Szeles Dombok;Így készül a folytatás - A Gyűrűk Ura - A két torony; Előzetesek és tévéreklámok; Enya „May It Be" videoklip; ízelítő az Electronic Arts A két torony játékából; Ilyen lesz A Gyűrűk Ura – A Gyűrű Szövetsége bővített változata... › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

J.R.R Tolkien művét és az abból készített filmet azt hiszem, nem szükséges bemutatnom egyetlen olvasónak sem. A Peter Jackson rendezésében életre keltett mű méltán nyerte el az olvasók szavazatai alapján minden idők legjobb filmjének kijáró díjat, mely megtisztelő cím után Jackson és csapata megérdemelten vette át munkájuk legédesebb gyümölcsét, a szakma 13 jelöléséből elnyert 4 aranyszobrocskát. A mára már kultuszfilmmé vált mestermű nagyságához méltó DVD-verzióban a film forgalmazója augusztus 27-én fergeteges extrákkal bocsátja a kereskedelmi csatornákra az év legjobban várt filmjét, mely kiváló kép- és hangminősége mellett töméntelen extrával ajándékozza meg rajongóit. Akiknek ez még mindig nem lenne elég, azok számára a Warner munkatársai idén novemberben 4-lemezes extra változattal kedveskednek, melyben a moziváltozathoz képest 30 perccel kibővített verzióval, és több mint 6 órányi extrával lepik meg a film rajongóit.



A FÖLDÖNKÍVÜLI ZSARU

Rendező: Graham Baker › **Szereplők:** James Caan, Mandy Patinkin, Terence Stamp, Kevin Howard, Leslie Bevis › **Hang:** Dolby Digital 5.1 angol, francia › **Kép:** 16: 9 (2.35:1) › **Felirat:** magyar, angol, horvát, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd **Extrák:** A film előzetese; Így készült a film › A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

Idegenek, rabszolga-csillaghajójáról szökött jövevények érkeznek a Földre, akiket az emberiség rabigába hajt. Három évnek kell eltelnie ahhoz, hogy a nemzetközi tanács kimondja a jövevények egyenjogúságát, akik lehetőséget kapnak, hogy letelepedjenek bolygónkon. Az új faj azonban túlságosan is beilleszkedik, a bűnözés hulláma végigsöpör a kolóniákon, és megszületnek az első idegen bűnüldöző szervek, minek köszönhetően ember és idegen vállvetve harcol a törvény betartatásáért. Az első jövevény-zsaru és ember társa a kezdeti nehézségek után – mivel a humanoid társát éppen egy jövevény ölte meg - lassacskán összecsiszolódik...

KEDVES ELLENSÉGEM

Rendező: Wolfgang Petersen › **Szereplők:** Dennis Quaid, Louis Gossett, Jr., Brion James › **Hang:** Dolby Digital 4.0 angol, francia, olasz › **Kép:** 16: 9 (2:35.1) › **Felirat:** magyar, angol, horvát, cseh, dán, holland, finn, francia, görög, héber, izlandi, olasz, norvég, lengyel, portugál, svéd, török › **Extrák:** A film előzetese; Képgaléria; Kimaradt jelenetek › A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

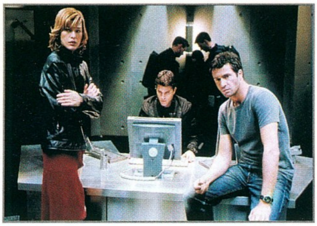
Egy kegyetlen űrcsata során az egyik katona és ellensége, a gyíkszerű drakóni lény lakatlan, idegen bolygóra zuhannak. A felszínen folytatódó a küzdelemben a csúcstechnika helyett az ősi hadviselés szabályai érvényesülnek. Az idegen azonban alulmarad, ám halála előtt életet ad egy kis utódnak. Az ember egyedül marad az idegen világban, ellensége gyermekével, és napról napra közelebb kerülnek egymáshoz. A hajótörött új társával, a szokatlanul gyorsan cseperedő drakón-utóddal együtt próbálja átvészelni az időt, amíg a mentőcsapatok megérkeznek... Wolfgang Petersen (Das Boot, Viharzóna) első amerikai filmje igazi kamaradarab, amelyet az ínyenc sci-fi rajongók a műfaj egyik filmes alapművének tartanak!

A KAPTÁR - RESIDENT EVIL

A Resident Evil című játékot azt hiszem, nem szükséges bemutatnom egyetlen játékosnak sem, hiszen a Capcom programozói által életre keltett „túlélő-horror" kategóriába sorolható program első része már 1996-ban felborzolta a kategória iránt érdeklődő játékosok idegszálait. A sorozat azóta több epizódot élt meg, és mind a konzol, mind pedig a PC-s piacon hatalmas sikereknek örvend. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Resident Evil eladási statisztikái, melyek szerint e díjnyertes bestseller-sorozat eddig több mint 16 millió példányban kelt el világszerte több mint 600 millió dollár bevételt termelve ezzel kiadójának. Minden bizonnyal e számszerű tények birtokában döntöttek a Constantin és Davis Film producerei abban, hogy a félelemkeltés és a rettegés ifjú titánjával, Paul W.S. Andersonnal (Mortal Kombat, Halálhajó) elkészítik a horrorjáték filmadaptációját.

Túlélő-horror a filmvásznon. Rejtélyes dolgok történtek a világ legnagyobb földalatti genetikai üzemében, melyben az Umbrella Corporation névre keresztelt „személytelen" vállalat irányítása alatt biológiai és génsebészeti beavatkozásokkal állatokon kísérleteznek. Az egyik dolgozó azonban halálos vírussal fertőzi meg az üzemet, minek következtében a Vörös Királynő – azaz a Kaptárt irányító és felügyelő óriási szuperkomputer – szigorú vesztegzár alá vonja azt, ám ezzel az intézkedésével az összes bent rekedt dolgozót halálra ítéli.

Alice (Milla Jovovich) és Rain (Michelle Rodriguez) feladata, hogy kommandós társaik élén izolálják a vírust, amely elpusztította az Umbrella teljes kutatói gárdáját. A team azonban hamarosan érdekes felfedezést tesz: a dolgozók igazából nem is halottak. Ők most kielégíthetetlen étvágyú, ragadozó élőhalottak, akik egyetlen harapásukkal vagy karmolásukkal megfertőzhetik, és élőhalottá változtathatják a mentőcsapat tagjait. Alice-nek és a mentőcsapatnak csupán három óra áll rendelkezésére ahhoz, hogy a kaptár csapdákkal és élő-holtakkal teli



útvesztőjében eljussanak a Vörös Királynőhöz. Az út azonban tartogat számukra még meglepetést, egy genetikai kísérlet által létrehozott ragadozót, „„Licker"-t" a számítógépes játékból már ismert mutáns lényt, akinek emberfeletti ereje minden egyes áldozata megölésével tovább nő.

A színfalak mögött. „Mindig szerettem volna egy igazán rémítő filmet készíteni!" - mondja Bernd Eichinger producer. „Amikor az irodában azon kaptam a munkatársaimat, hogy a piacon éppen akkor megjelent Resident Evil játékot játsszák, azonnal megláttam benne a megfilmesítés lehetőségét. Nem csöpögött a vértől, és nem volt benne túl sok erőszak – éppen csak rémítő volt játszani vele! Ha a játéknak ezt a jellegét sikerül átmentenünk a filmvászonra, akkor biztos a siker."

A jogok megszerzése érdekében a készítők ekkor Japánba, a Capcom székhelyére utaztak. „Be akartuk nekik bizonyítani, hogy tökéletesen értjük a játék lényegét, és képesek leszünk a sikeres játékból óriási nemzetközi filmsikert kovácsolni" – folytatja Eichinger. „Megígértem, hogy nagyon komolyan vesszük a koncepciójukat, és rendszeresen kikérjük a véleményüket. Az igazi feladatunk lényegében ekkor körvonalazódott: a világ egyik legnépszerűbb videojátékát kellett úgy filmre vinnünk, hogy az izgalmas, felkavaró és félelmet ébresztő élmény legyen. „A megoldandó feladat lényege az, hogyan érhetjük el az interaktív játék során megtapasztalt rettenetnek ugyanezt az élményét a film nézőinél, akik az interaktív elemtől tulajdonképpen meg vannak fosztva" – mondja Eichinger. A kérdésre a választ Paul W.S. Anderson adta meg, aki nem a játékot próbálta meg kockáról kockára lemásolni, hanem az ott megtapasztalt sokkoló és rémisztő hatású elemeket próbálta meg életre kelteni. Anderson forgatókönyve szerencsére újszerű módon kombinálta a játék egyes elemeit, és képes volt arra, hogy egy fordulatokban gazdag és feszültségekkel teli film képét varázsolja Eichinger elé, aki a könyvet elolvasva azonnal zöld utat adott a forgatásnak.

„Olyan filmet akartam, amelyik tiszteletben tartja az eredeti játékot, épít rá és beváltja a hozzá fűzött reményeket" – mondja Anderson. „Hogy egy sztori rémítő és izgalmas legyen, ahhoz kiszámíthatatlannak kell lennie. A váratlanság feszültsége csak akkor marad fenn, ha a néző nem tudja előre, hogy melyik szereplő marad életben vagy hal meg a film vagy akár a játék során. Ezért döntöttem úgy, hogy új szereplőket iktatok be – ez ráadásul illik a játék szelleméhez is, hiszen az is folyamatosan új szereplőkkel és helyszínekkel bővül."

A most producerként működő Jeremy Bolt, az eddigi egyetlen sikeres videojáték adaptáció, a Mortal Kombat filmre vitelekor is alkotótársa volt Andersonnak. „A legfontosabb, amit akkor megtanultunk, hogyan lehet a játék szabályait bővíteni, érdekesebbé tenni, és rájöttünk arra, hogy nem szabad megszegnünk a játékosok által megtapasztalt szabályokat" – mondja Bolt. „Mindezek szem előtt tartása mellett a játékból már jól ismert elemekkel találkozhatunk. Az Umbrella Corporation, a már jól ismert ház, melyben Alice felébred, a titkos labor, a földalatti vasút és a T-vírus elszabadulása mind komoly szerepet kapott a sorozat valamelyik részében csakúgy, mint a már jól ismert karakterek is. Az élőhalottak, Licker, a varjak és a játék rajongóinak első számú kedvencei, a zombi-kutyák egytől egyig nosztalgikus érzésekkel elegyíthetik a filmet néző játékosokat. Mindezek mellett észrevehető Anderson saját keze nyoma is. Kedvenceként szereti Lewis Carroll irodalmi remekműveit, és érdekesnek találta a könyvek és a játék szerkezete közti hasonlóságot. Alice kalandjai Csodaországban szintén egy hősnőről szólnak, aki szokatlan utazásra indul a föld alatt, ahol furcsa dolgokkal találkozik. Anderson gondolattársítása révén szerepel tehát a történetben az Alice név, a Tükör Ház, a sakk motívum és a Vörös Királynő elnevezésű komputer is.

„Határozottan az volt a célom, hogy a film inkább ijesztő legyen, mintsem – naturálisan megjelenített, véres képek segítségével – visszataszító. Ha a hangulat mindvégig sötét árnyak baljós jelenlétét sugallja, és állandóan feszültséggel teli, annál nincs jobb módszer arra, hogy a közönség sikítson, és vibráljanak az idegei."

Szippantás a rémületből! „A Resident Evil játékhoz való hűség érdekében hasonló színeket használtunk" – mondja Anderson, ezúttal rendezői minőségében. „A zöld és a kék árnyalatai hivatottak kifejezni a film érzésvilágát, általános hangulatát, de a látvány változik, ahogy a történet előrehalad. A Kaptár képe a szerencsétlenség előtt és után, s végül, amikor a vészvilágítás fényei is kialszanak: ez az a három, különböző atmoszférájú rész, amelyeket nagyon megfontoltan, úgy terveztünk meg, hogy a látvány következetesen egyre erőteljesebb, egyre rémítőbb legyen." A film egyedülálló képi világának megteremtésében David Johnson operatőr volt Anderson segítségére. „Én a látvány egészére a „Baljós fényű ipari" jelzőt mondanám, míg Anderson a világítás stílusát inkább „krémszerű"-nek nevezi. Az én elsődleges élményem a videojáték közben a dermesztő magány volt, és ezt az érzést akartam a látvánnyal kifejezni: ezért világítok meg valóban nagyon sötét folyosókat úgy, hogy sehova semmiféle árnyék nem vetül, mert ez az abszolút elszigeteltség érzését a végsőkig fokozza."

Johnson szorosan együttműködött Richard Bridgland látványtervezővel a világítási effektek kidolgozásában. Néhány külső helyszíntől eltekintve a film nagy részét a Studio Adlershofban épített díszletek között forgatták. Johnson és Bridgland előre elhelyezte az összes fényforrást, éspedig úgy, hogy azok a látvány egészének is szerves részét képezzék. „A kedvencem az a jelenet, amikor a „One" nevű szereplőt lézerrel kockákra vágják a Vörös Királynő hosszú folyosóján: a tükrök által visszavert és szétszórt fehér fények és a kék lézersugár kontrasztja a világítás és a látvány briliáns összhangja."

Richard Bridgland látványtervező japán építészek munkáiból merített ihletet, akik kizárólag betonhasábokkal alkotnak hihetetlenül gyönyörű tereket. „Mindezt üveggel és acéllal kombinálva a látvány határozott és szerves textúrát nyer, így erőteljes esztétikai hatást fejt ki. A videojátékban fontos szerepe van annak, hogy a játékos újra és újra sötét sarkokhoz vagy árnyékba burkolódzó helyekhez érkezik, és nem látja előre, hogy mi vár rá az út során.

Ezt az érzést is fel akartuk ébreszteni, ezért van a filmben szereplő folyosóknak labirintus-jellege." Bár némelyik folyosó halálosan nyílegyenesnek tűnhet – ami egyébként üveggel és tükrökkel elért optikai illúzió –, mindig érezhető valamilyen dezorientáló, összezavaró hatás is.

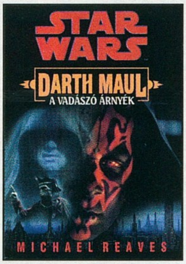
NÉZD MEG AZ ÉV LEGRÉMISZTŐBB FILMJÉT A PC GURUVAL

Ha szeretnél velünk és az egyik barátoddal mozizni 2002. augusztus 16-án, pénteken este 8 órakor a MOM moziban, akkor telefonálj be augusztus 12-én, hétfőn 11 és 13 óra között a szerkesztőségbe a 350-81 79-es telefonszámon. Az első negyven telefonáló jegyet nyer az előadásra.

Figyelem!!! A filmben a nyugalom megzavarására alkalmas jeleneteket láthatunk, ezért megtekintését 16 éven aluli olvasóinknak nem ajánljuk!

REAVES: DARTH MAUL - A VADÁSZÓ ÁRNYÉK

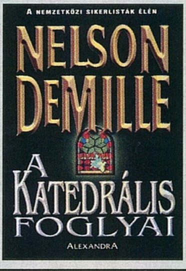
Avagy: Hogyan válhat egy egyszerű ember a galaxis egyik leghalálosabb gyilkosának célpontjává?
A válasz egyszerű: Ha üzleti kapcsolatba kerül a Kereskedő Föderáció egyik szökött neimoidi vezetőjével, aki tettével magára vonja Darth Sidious haragját, már hátra is dőlhet, és várhatja a "megváltó" halált.
Ám ha hosszú életű szeretne lenni, nem árt neki egy kis szerencse. Vagy inkább sok szerencse. Még inkább egy egész szerencsesorozat. Amely lehetőleg soha nem ér véget. Vagy ha mégis... arról jobb nem beszélni.Darth Maul alakja már a "Baljós árnyak"-ban is emlékezetes volt, ezért külön öröm, hogy olvashatunk egy keveset életének korábbi szakaszáról.



Aquila Könyvkiadó, 2002

NELSON DEMILLE: A KATEDRÁLIS FOGLYAI

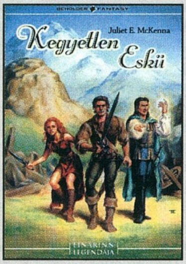
Több olyan helyzetet is el tudok képzelni, amikor a templom nem hat megnyugtatóan az emberre. Például ha nem önszántából, hanem terroristák fogságában kénytelen a hűvös falak között várakozni – az életre, esetleg a halálra.
Többször bebizonyosodott már, hogy vannak olyan emberek, akik saját céljaik elérése érdekében bármire képesek. Akár ártatlan emberek meggyilkolására, egy katedrális felrobbantására, vagy éppenséggel a politikai helyzet destabilizálására. Mindezt úgy, hogy lehetőleg senki ne jöjjön rá, ki is áll valójában az események hátterében.Nagyjából minden a tervek szerint halad, ám még egy angol titkos ügynök sem számolhat mindennel.



Alexandra Könyvkiadó, 2002

JULIET E. MCKENNA: KEGYETLEN ESKÜ

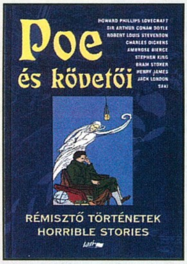
Einarinn legendájának második kötetében az első rész főszereplői ismét találkoznak – már megint a fránya szőke emberek miatt –, bár a csapat összetétele kicsit megváltozott. Az elietimmek kiismerhetetlen éteri mágiája továbbra is "sírba kergeti" a varázslókat és mindazokat, akiknek már volt "szerencséjük" megtapasztalni hatalmukat.
Hőseink már éppen az ellenség nyomára akadnának, amikor Ryshadot, a tapasztalt kardforgatót egy ügyes trükkel elszakítják társaitól. Rabszolgasága ideje alatt megismerhetjük a Szigeteken élő nép (nem a szőkék) életét és kultúráját. Közben a többiek egyszerre igyekeznek teljesíteni feladatukat, és megtalálni elveszett társukat.



Beholder Kiadó, 2002

POE ÉS KÖVETŐI: RÉMISZTŐ TÖRTÉNETEK

Edgar Allan Poe, Charles Dickens, Ambrose Bierce, Henry James, Bram Stoker, Robert Louis Stevenson, Sir Arthur Conan Doyle, Saki (Hector Hugh Munro), Jack London, Howard Philips Lovecraft, Stephen King – vajon mi lehet a közös ezekben az emberekben?
Segítek. Poe megalkotta, a többiek pedig folytatták és továbbfejlesztették azt a műfajt, amely az olvasók borzongató, sejtelmes, rejtélyes, bizarr (egyszóval fantasztikus) történetek utáni vágyát igyekszik kielégíteni.
Ezekben a történetekben nem a vér mennyisége és nem is a naturális részletek taglalása, hanem a gerinc melletti jeges verítékpatakocskák "kiprovokálása", valamint a tudat elbizonytalanítása a cél.



Lazi Könyvkiadó, 2002

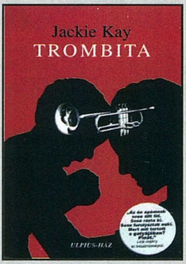
PETER DAVID: PÓKEMBER

Bizonyára mindenki ismeri a történetet, hiszen vagy lapozgatta már a képregényt, vagy látta a rajzfilmsorozatot, vagy megtekintette a moziban az éppen aktuális kasszasiker-rekorder filmet, ami a rajongók és a figyelmes szemlélők szerint tele van képi hibával.
No, ez utóbbi a könyvről természetesen nem mondható el, hiszen a borítót leszámítva egyetlen kép sincs benne. Viszont, mivel sokkal rosszabbat vártam, nagyon kellemes meglepetést jelentett. A filmmel ellentétben éppen megfelelő arányban van benne akció, lelkizés és romantika. Semmi hollywoodi ömlengés és túlzás, semmi bosszantó képi hiba, semmi... csak egy kérdés: mi a Green Goblin legjobb magyar megfelelője?

Szukits Könyvkiadó, 2002

JACKIE KAY: TROMBITA

Van az úgy, hogy az ember gyereke akkor jön rá, hogy egész életében átverték, amikor hetvenéves korában meghal az apja, aki világhírű dzsesszt-trombitás volt, és aki nem csinálhatott gyereket senkinek, ugyanis a természet erre nem készítette fel. Röviden úgy is mondhatnám: nő volt.
A srác egy kissé megzuhan a tények birtokában, és haragot fogad az egész világgal, de legfőképpen anyjával szemben. Mi több, apja iránti bosszúja miatt bizalmába fogad egy újságírót.
A könyvben egyszerre vannak jelen a végletes emberi érzelmek, az önazonosság, a tolerancia, a barátság, a szülő-gyermek viszony és a sírig tartó hitvesi kapcsolat. Nem botránykönyv! Csak botrányosan jó!

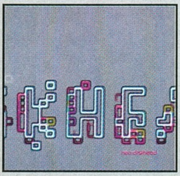


Ulpius-ház Könyvkiadó, 2002

Vanda

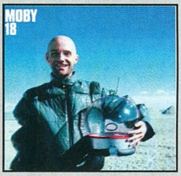
SLAM JR. - TŰZ

Különleges, egyedi hangzás és csomagolás + bronznyomás... ez a Tűz, Slam Jr. lemeze, amely több mint egyszerű mix-album, önálló művészeti alkotás. Folytatása és ellenpólusa az 1999-ben megjelent Aquariumnak, maga a lüktető szenvedély. Előremutatás, de ezúttal olyan formában, amely bármely, a művész nevével fémjelzett bulin megállná a helyét. Úgy halad előre, mint a Tűz: parázslásból indul, majd fellángol, és izzásba kezd, mindent feléget és megolvaszt, majd pedig lassan-lassan, de szűnni nem akaróan elalszik, de nem lesz hamuvá... A modern tánczene számos műfaját felvonultatja (progresszív house, tribal, trance stb.) azzal a bizonyos „Zsazsa-féle hangulati plusszal" megfűszerezve... ami egyedülálló. Nemcsak hangulata és íve, hanem sajátságos atmoszférája és története is van; hangzásában és csomagolásában is egyaránt szimbolizálja a Tüzet: forró, szenvedélyes, kiszámíthatatlan és töretlenül lüktető. 11 dalból épül fel, amelyek Zsazsa rendszeres angliai útjain lettek összegyűjtve az elmúlt egy évben (kifejezetten ehhez a lemezhez), együtt alkotnak egyetlen összefüggő, érzelmekkel túlfűtött zenei egységet, amely három részre tagolható: bevezetés, majd eget-földet rázó tombolás és legvégül pedig finom lezárás. Külön említendő még a lemez három magyar vonatkozása is CJ Joc, Stone, Julez, Slam Jr. & Blueboy munkájában, amelyek méltó bizonyítékai annak, hogy a magyar tehetségeknek igenis helyük van ezen a piacon, és nemcsak itthon, hanem külföldön is.



NEO - DISKHEAD

Végre, végre, végre itt az új Neo kislemez, az új album első beharangozója, a Diskhead. Hát kérem, ez már teljesen nyugati színvonal minden szempontból. Kellemes bizsergés szívtájékon is, ezek a magyar fiúk végre alkotnak valamit. Valamit, ami nem marad meg az ultrakommersz, gagyera rádiók játszási listáin, hanem húz ki egyenesen Európába, és szerte a világba, egy olyan videoklippel, amelyik SZUPER!! Igen, mert itt még az is eredeti és eltalált, afféle szegény ember atombombája. Már nincs sok hátra, és meglesz a hazai tarolás után a külföldi siker is, amit talán már a Diskhead meg is alapoz. Nálunk az ilyet undergroundnak, földalattinak, rétegzenének mondják, külföldön csak egyszerűen jónak...:-)) A Diskhead merőben más hangzást hoz, mint amilyent az Ekletogram albumon megismerhettünk: alaposan megfilterezett electro sláger, amely kellemesen fülbe mászik énekes vokáljával. Teljesen alkalmas arra, hogy az MTV vagy akár a VIVA nagy rotációban játssza, és ezzel elvigye Magyarország hangját Hamburgtól Honoluluig. Négy, egymástól jól elkülöníthető (és mind-mind nagyon jó) változatban található meg a lemezen. Ezek közül kiemelném az „ultimate error" nevezetűt, amelyik azonnal megfogott a nevével, mondván: Vajh, mi lehet ez? Hát nem csalódtam, a Diskhead fülbántó country változata... haha :-)) De figyelemre méltó még az Anorganik-féle „rework" is, amely a lehető legeslegjobban bejött nekem a fellelhető változatok közül.



MOBY 18

Hát ugyan már nem 18 éves, de az elektronikus és a rockzene határain mozgó Moby legújabb albuma mindenesetre 18 számot tartalmaz. Azé az emberé, aki szinte már mindent elért, amit el lehet. Besöpört minden díjat és elismerést, amit csak lehet, ő az elismert „értelmiségi gépzenész". De most nem tudom, mi van? Ránéztem a korongra, ugye először a borítóra, mondom: Áááá :-), Moby már megint lázad! Mi ez a nevetséges, 70-es évekbeli – kb. a Majmok bolygólyát idéző - űrmaskara, meg kamu bolygó? Hollywoodi músivatag? Ugyanis elöl egy ilyen buborék sisakos büszke, vigyori Moby-űrhajóst, belül meg már egy szomorút láthatunk. Aztán persze CD be, zene start, de hát csalódnom kellett: szinte alig van újítás, kivétel nélkül az előző album hangzásának leporolása és szinte ön-ön klónozása. Azért Moby úrtól nem ezt várjuk, inkább újítást, lázadást, új elveket... valahogy azt, ami a borítóról is lesüt. Ez pedig így igencsak kevés, hiába vannak ott a rádiós slágerek, amelyek majd vinni fogják az anyagot...

Szabó Dani
freeboy@buli.net

MIKE OLDFIELD: TRES LUNAS

A jövőre 50. születésnapját ünneplő Mike Oldfield az 1999 végén megjelent Millennium Bell után végre ismét jelentkezett. Eddig számomra még mindig az 1992-es, világsikerű Tubular Bells II hozta meg azt a lebegő teret, ahová csak Oldfield tudott elvinni, de minden új lemeznél vártam a varázslatot, az új áttörést. A Tres Lunas a művész 22. korongja, és a második, mely mellett különleges utazással és zenével fűszerezett CD-s játékot is találunk (az első a The Songs Of Distant Earth volt). A MusicVR Tres Lunas programban hét aranygyűrűt kell a kalandozóknak összegyűjteniük, de a világ maximálisan „oldfieldos", megnyugtató, erőszakmentes, lebegő.

Az albumon ez alkalommal Sally Oldfield, Mike testvére is énekel, és a maxin is kiadott To Be Free című szám a Moonlight Shadowt idézi. A művész elmondása szerint azokhoz szól, akik elveszettnek érzik magukat világunkban, nekik próbál reményt adni... Tulajdonképpen ez hatja át az egész korongot, a számok a szabadságról, mentális gyökereinkről, a materiális dolgok elengedéséről szólnak, és segítséget nyújthatnak önmagunk felfedezésében.

A számomra első hallgatásra semmi különös élményt nem jelentő album szép lassan bekúszott az életembe, és azon vettem észre magam, hogy fáradtan ezt hallgatom, ellazulva, néhány percre megengedve magamnak azt a luxust, hogy egyszerűen csak legyek, gondok nélkül, szabadon. Köszönöm.

Lily

MORCHEEBA - CHARANGO

Amikor a tavalyi Szigeten a Morcheeba-koncert elején elkezdtek színpadra röpködni a jointok, az énekesnő Skye Edwards pedig rögtön rágyújtott az egyikre, lehetett sejteni, hogy nem hétköznapi zenekarral van dolgunk. Szó sincs arról, hogy bármilyen (akar könnyű) drogot akarnánk népszerűsíteni az újság oldalain, ezt a sztorit viszont meg kellett említeni, ugyanis ez illusztrálja talán legjobban a számok elkészülésének hátterét, és azt a hol „chill out"-nak, hol „easy listening"-nek nevezett lebegős lazulást, amelyet a Skye és a Godfrey testvérek alkotta trio művel mesteri szinten. Az előző, kissé populárisabb lemez, a diszkótól és poptól sem visszariadó Fragments of Freedom után legújabb albumukról, a Charangóról ismét a régi triphop szól: a Slow Down című nyitódal már nevével előrevetíti a hallgatóra váró élményt. Más dalt nem is emelnék ki, egyikkel szemben sem lenne fair: vicces és egészen komoly témák, vendégzenészek és -énekesek együtt hozzák vissza a régi Morcheeba-hangulatot, és ez bizony jó. Még fű nélkül is.

Stöki

SYBERIA

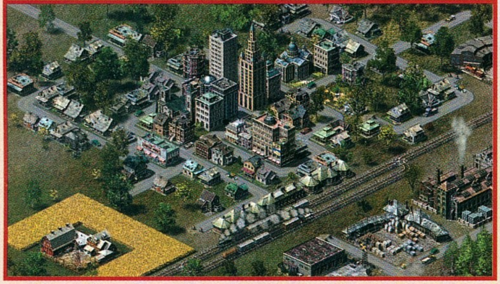
A Longest Journey-hez hasonlóan a Syberia is az ismeretlenség homályából bukkant elő. A kiadó, a Microids gondosan ügyelt arra, hogy ne szivárogjon ki túl sok erről a remek kalandjátékról. Az első képeket meglátva már tudtuk, hogy itt valami készül, de csak akkor bizonyosodtunk meg teljesen, amikor elindítottuk a játékot. Itt kérem klasszikus kalandjáték jelent meg igazi fejtörőkkel, remek történettel és gyönyörű, renderelt grafikával. Az ismertető mellé természetesen végigjátszást is adunk.

MOTO GP

Az Xbox-változattal egy időben került a boltokba a THQ által forgalmazott Moto GP. Grafikailag a PC-s változatnak nincs szégyenkeznivalója, a bumpmapping ugyanúgy feszül az aszfalton, mint a konzolváltozatban. Nem lehet egy szavunk sem a többi részre sem, esőben például a teljes pálya tükröződik a sima aszfalton, a lecsorgó eső szétkenődik a bukósisak sötétített plexijén. Igazi arcade motorverseny, azoknak is meg kell nézniük, akik eddig nem játszottak hasonlóval.

INDUSTRY GIANT 2

A JoWooD dobta piacra az új gazdasági szimulátorát, amelyben a profit növelése lesz az elsődleges célunk. Új grafikus motorjának köszönhetően a megjelenítés már egészen elfogadható. Akit a játék lázba hozott, az nézze meg a 2002/07-es PC Guru demó CD-jét, megtalálja rajta az Industry Giant 2 játszható változatát.



UNREAL TOURNAMENT 2003

A hivatalos megjelenés valamikor július végére volt kitűzve, de ezeknél a nagy neveknél a szerkesztő soha nem tudhatja. Reményeink szerint a következő számban már tudjuk tesztelni ez a gyöngyszemet, de a nagy esküt nem merjük letenni, hogy ténylegesen megjelenik. A béta változathoz volt már szerencsénk, hihetetlen látványban volt részünk. Egy meglehetősen izmos gépen remekül futott, reméljük, a végleges változat már a szerényebb PC-ken is élvezhető lesz. A hivatalos demó bármelyik nap megjelenhet, bízunk benne, hogy még a CD zárása előtt.

TELJES JÁTÉK A KÖVETKEZŐ PC GURUBAN

JAGGED ALLIANCE 2 (PC GURU 1999/08)

A Wizardry sorozat után a Sir-Tech csapat legismertebb játéka. A második rész a megjelenést követően rendkívül sok díjat zsebelt be, ama kevés játékok közé tartozik, melyek 99%-os értékelést kaptak a PC Guruban. Grafikailag ugyan nem versenyezhet a 2002-es év nagy favoritjaival, viszont nyugodtan kijelenthetjük, hogy játékmenet és összetettség terén felveszi a versenyt bármelyik idei nagyágyúval. A szerény grafikának köszönhetően meglehetősen szolid gépeken is elfut, azok is élvezhetik a játékot, akik Pentium 1-es processzorral kénytelenek még játszani. A kiváló stratégiai részt megfejelték még egy remek fejlődésrendszerrel, így lett a JA2 a műfaj egyik legmeghatározóbb játéka.
Ismét klasszikussal bővült teljes játék kollekciónk, csak ajánlani tudjuk mindenkinek.
Gépigény: Pentium 166, 32 MB RAM, 50MB HDD

MINDEN, amit csak
a játékkonzolokról
tudni érdemes...!

dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek,
tesztek, előzetesek,
végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, kétoldalas A2-es poszter!

Keresd az újságárusoknál **996 Ft**

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@vogel.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@vogel.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@vogel.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@vogel.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@vogel.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@vogel.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@vogel.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@vogel.hu)
Grafikai koncepció és lapterv:
Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a **Vogel Publishing Kft.**,
a **Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség**
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a **Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.**
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális résztvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
MATESZ által auditálva: 23019/hó

A MATESZ 2001. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 24091/hó
2002. áprilisi szám eladott példányszáma: 24363
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel
kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a **hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában**
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a **HELIR 11991102-02102799**
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

GAINWARD
Outstanding Partner of the Year Award
nVIDIA
Gainward Co., Ltd.
In recognition of Your Excellent Support and Co-operation
June 2002
tom's hardware guide
Award
3DV
Editors Choice
editors choice
freenet.de
STRONGER TOGETHER
Monaco - 13&14 May 2002
ÚJ
GEFORCE
4 SZÉRIA
AWARD FOR EXCELLENCE
LUOKKA
POWER ZONE
PCgo!
5/2002
TESTSIEGER
3D GRAPHICS CARDS
PLACE
Gainward GeForce 4 PowerPack!
Cardexpert Gainward 4 Powerpack, ULTRA 750 XP
Ti-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM,
Video in-out, 2db DVI
Gainward GeForce 4 PowerPack!
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM,
Video in-out, DVI
Gainward GeForce 4 PowerPack!
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM,
Video out
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
• Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043

COOLINK

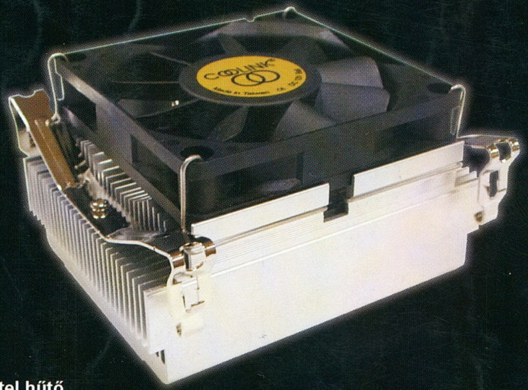
THE Cooling Engine

A GARANCIA MINŐSÉG

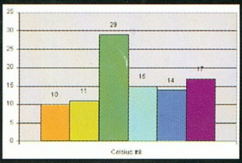
III. GENERÁCIÓ

COOL402 (Socket478)

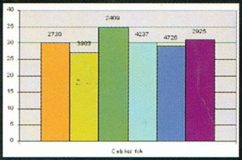
- 28 lapkás alumínium hűtőborda
- különlegesen kiképzett, "nyereg" profilú borda
- rendkívül gyors, egyszerű rögzítés
- 70*70*15mm-es ventilátor, 4200 fordulat/perc
- percnként 0,95m³ átforgatott levegő
- zajszint: 35 dB(A)
- megfelel a CE, UL, TÜV és CSA szabványoknak
- 3 év garancia



Intel Active Monitor



SiSoft Sandra CPU Burn-in teszt



Gyári Intel hűtő

Coolink COOL402

"A táblázatokból látható, hogy hűtési teljesítmény szempontjából a gyári Intel hűtő és a Coolink 402 messze a mezőny fölé magasodik."

(http://www.hwsw.hu/oldal.php3?cikkid=684&oldal=3)

COOL122+
Socket370/462

CHIP HUNGARY BEST OF 2001

COOL H1T
Socket370/462

COOL U1L2
Socket370/462

COOL U1L+
Socket370/462

COOL U2L
Socket370/462

COOL H2T
Socket370/642

Editor's Choice Award

www.coolink.hu

COOLINK

THE Cooling Engine

Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!